LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº1 EN EL MUNDO

EDICIÓN ESPAÑOLA

Computer Gaming World

Nº 16 ▪ MARZO ▪ 1997
650 ptas.

MDK: la nueva sensación en arcades 3D

ESPECIAL TOP SECRET

1001 trucos

Para dominar tus juegos favoritos

TOP SECRETS INTERACTIVOS

Soluciones de:
- Tomb Raider
- Mundo Disco 2
- Phantasmagoria II

Flying Corps

LOS CABALLEROS DEL AIRE VUELVEN A RETARSE EN TU ORDENADOR



Computer Gaming World

Editor: Vicente Robles
Director: Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores: Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto LH Servicios Informáticos,
Secretaria de Redacción: Margarita Manchado
Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción: Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción: Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción, Administración y Publicidad: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
Publicidad Barcelona: Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
Suscripciones: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
Filmación e integración: MONTAJE Y FILMACIÓN
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Distribución España: DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

SOLICITUD DE CONTROL ACEPTADA POR OJD



Edita: América Ibérica
Presidente: Gustavo González Lewis
Director Gerente: Carlos González Galán
Directora de Administración: Paloma Alvárez
Director de Marketing: Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución: Alfonso Estalrrich



Bienvenido Mr.Gates

Considero a Luis García Berlanga como uno de los directores de cine más personales y creativos de nuestro país, y a su película "Bienvenido Mr.Marshall" como una de las más mordaces, brillantes e hilarantes visiones de una época de nuestra historia que, pese a parecer ahora muy lejana, refleja ciertos matices aún en boga hoy en día.

En realidad los clásicos del cine, entre otras muchas virtudes, suelen poder presumir de haberse convertido en intemporales, y en determinadas ocasiones el devenir de los acontecimientos así nos lo demuestra. Digo esto porque la reciente visita a nuestro país del "sumo sacerdote de la informática", el omnipotente –o no tanto– Bill Gates me recordó inevitablemente el surrealista transcurso de acontecimientos que desarrolla la película de Berlanga.

El presidente y creador de Microsoft llegó a España precedido por un nada casual despliegue informativo (dos importantes dominicales le dedicaron sendos reportajes), asistió impertérrito a los fastos que se le dedicaron, fue literalmente asediado por los reporteros gráficos –hasta el punto de conseguir que el stand de su propia compañía se desplomara sobre su cabeza–, acudió a las mil y una reuniones que se le concertaron, y por último se fue como llegó quién sabe si no muy seguro –cual japonés en pleno recorrido turístico– de dónde había pasado 24 horas de su precioso tiempo.

Pese a todo, y pudiendo presumir de haber estado a menos de diez metros de uno de los hombres más ricos e influyentes del mundo, todo lo que puedo decir de Mr.Gates es que me pareció un hombre sencillo, introvertido, complaciente y casi inalterable, de forma tal que ni tan siquiera torció el gesto ni expresó emoción alguna cuando en mitad de la rueda de prensa alguién le espetó –literalmente– "si no era cierto que Microsoft intentaba dominar el mundo a través de su Internet Explorer" (sic).

El resto de sus respuestas y la conferencia que ofreció en el congreso Mundo Internet ´97 que se celebró en la capital española fueron igualmente muy comedidas y ciertamente nada carentes de contenido. En realidad, más que ese temido tiburón de los negocios sin escrúpulos que muchas veces nos presentan los medios de comunicación, Bill Gates pareció más un hombre extraordinariamente inteligente, un gran apasionado de la informática, y aún más, casi un visionario, con una noción muy clara de hacia dónde derivarán en un futuro nada lejano los avances tecnológicos a los que asistimos hoy en día. Hasta tuvo tiempo de hablar de juegos de ordenador...

Jose Emilio Barbero

Así puntuamos en CGW

bajo mínimos	1 CD
pasable	2 CDs
bueno	3 CDs
muy bueno	4 CDs
imprescindible	5 CDs

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.





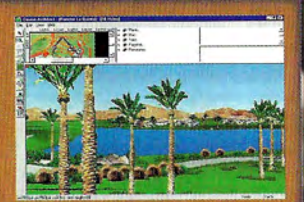
En portada:

Manfred von Richttoffen, el mítico Barón Rojo, vuelve a surcar los cielos en Flying Corps, la nueva producción de Rowan y Empire que hemos escogido este mes como tema central de nuestra portada.

Realms of the haunting



MDK



SimGolf





LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

secciones



Este mes te regalamos TWINFIRE
Encontrarás las instrucciones del juego en la página 93.



MMX: la nueva tecnología de Intel

Intel presentó oficialmente hace unas semanas la nueva gama de procesadores MMX en tres velocidades diferentes: 150, 166 y 200 MHz. Aunque al principio sólo estaban disponibles para ordenadores de marca, ya hay algunos distribuidores capaces de cambiar la placa y el microprocesador de un Pentium clónico por los de tecnología MMX (alrededor de unas 90.000 pesetas I.V.A. incluido para el 166Mhz y unas 125.000 para el 200). Para aquellos usuarios que no quieran realizar este cambio pero que a pesar de todo quieran disponer de esta tecnología, Intel sacará próximamente un Overdrive MMX para Pentium que permitirá al usuario cambiar su procesador actual por el Overdrive.

La tecnología MMX optimiza los sistemas multimedia ofreciendo una mayor capacidad de proceso de sonido e imagen (tanto estática como animada y de vídeo) a todos los niveles. En operaciones básicas, el incremento de velocidad con respecto a los procesadores anteriores oscila entre el 10 y el 20%, mientras que en procesos multimedia se puede alcanzar hasta un 60% de incremento.

Esto, además de afectar al rendimiento que puedan ofrecer los diversos entornos multimedia y los navegadores de Internet (algunos están siendo optimizados para MMX), va a tener una repercusión directa sobre la industria de los juegos en fechas muy próximas. Algunos títulos como POD, ya poseen una edición MMX que supera con creces a la versión Pentium en muchos aspectos, llegando a alcanzar con una tarjeta 3D una velocidad de 120 imágenes por segundo frente a las 60 de un Pentium normal con la misma tarjeta 3D. La mayoría de los desarrolladores están preparando numerosas versiones MMX de productos ya existentes, pero también habrá nuevos productos especialmente diseñados para estos procesadores. Para obtener más información puedes dirigirte a cualquier establecimiento especializado en informática.



Velocidad y rol



GURPS

Slamscape es un título que muy pronto estará disponible en las tiendas, un juego de acción 3D en el que el jugador, junto con otros 15 prisioneros, ha sido sometido a un brutal experimento que le hace ver terroríficas imágenes generadas por el SlamJet. Su misión será rescatar a sus compañeros mientras dispara frenético a las ilusiones y recorre un mundo virtual a toda velocidad en una nave. También se prepara GURPS: Fallout, un programa que Interplay desarrolla y que está basado en el juego de rol de Steve Jackson. De momento, podemos adelantar que su aspecto visual es bastante similar al de Diablo, pero su desarrollo es bastante más complejo.

Beavis & Butthead atacan de nuevo

Nada menos que cuatro títulos, todos ellos a 1.990 pesetas, acaban de lanzar estos personajes de la MTV al mercado de la mano de Viacom y Virgin. Se trata de Beavis and Butthead in Wiener Takes All –una especie de peculiar trivial con diversos accesorios en el que pueden participar hasta 3 jugadores–, Beavis and Butthead in Little Thingies –una colección de sencillos y divertidos entretenimientos que incluye los que había en Estupidez Virtual y 3 nuevos–, Beavis and Butthead in Calling all Dorks –varias utilidades y accesorios para Windows–, y Beavis and Butthead in Screen Wreckers –más curiosidades para Windows en las que los dos adolescentes harán auténticas burradas–.

El retorno de dos clásicos

Quest for Glory 5

Sierra prepara afanosamente dos nuevas entregas de dos series de las que no se oía hablar hace mucho tiempo: Quest for Glory y King's Quest. Ambas aventuras gráficas en 3D, se distanciarán radicalmente de sus predecesores en interfaz y aspecto visual, pero además volverán un poco a sus orígenes en cuanto a argumentos y guión, desapareciendo por ejemplo la princesa ñoña del KQ7 para ser reemplazada por un joven. King's Quest VIII: The Mask of Eternity y Quest for Glory 5: Dragon Fire están previstos respectivamente para Navidades y Octubre de este año, y parece que van a superar las expectativas que ya se están creando sobre ellos en cuanto a calidad de juego se refiere.



Acción sin límite

Activision y Mindscape han producido dos títulos que todos los aficionados a los juegos de acción encontrarán geniales: Quake Mission Pack Nº 1, de Activision, incluye 15 nuevos niveles con nuevas armas y monstruos para el conocido juego de id software; mientras que Deathware, de Mindscape contiene las versiones completas de Duke Nukem y Duke Nukem 2, amén de las shareware de Quake, Duke Nukem 3D, War Wind, Heretic, Terminal Velocity, Necrodome, Megarace 2, The Ultimate Doom, Descent y Wolfenstein 3D.

Novedades Arcadia

Ya están a la venta dos nuevos paquetes de accesorios para juegos: Total War, con más de 1000 niveles para Warcraft II y 60 campañas completas, y Virtual Squadron, que incluye 50 nuevos aviones y diversos accesorios para el Flight Simulator de Windows 95. Además sale también un pack denominado "300 Awesome Games", que incluye las versiones completas de 300 juegos clásicos como 3D Pitfall,



Last Rites



Monster Truck Madness

BlakeStone, Sea Hunt, Jet Pack o Wolfenstein 3D. Los tres títulos tienen un precio de 4.490 pesetas.

Dentro de otro orden de cosas, mencionar que Ocean –distribuida en España por Arcadia– prepara Last Rites, un juego de acción tipo Doom que quiere superar el entorno 3D de Quake.

Nuevos lanzamientos de EA

Entre los próximos lanzamientos que prepara esta compañía, destacan Scarab –un juego de acción en primera o tercera persona con 44 armas diferentes, ambientado en Egipto y en que aparecerán la tríada Anubis, Horus y Sekhmet bajo el nombre de Duatiu como enemigos del jugador–, Monster Truck Madness –que parece seguir la línea del título que Microsoft lanzó hace un tiempo aunque enriqueciendo los gráficos y el entorno 3D– y Fifa Soccer Manager –el gestor de fútbol que complementa a uno de los productos más vendidos del año pasado y principios de éste–.

System 4 y el cine

Dentro de su línea de productos para los más jóvenes, la distribuidora System 4 ha lanzado El Guardián de las Palabras, basado en la película del mismo título que en su día protagonizase Macauly Culkin. Un jovencito se ve transportado a un mundo de fantasía, aventura y horror animado donde vivirá una estupenda experiencia de la mano de tres libros. Además de este título ha salido también Punky Duck, cuyo protagonista recuerda mucho a Howard (de Howard, un nuevo héroe). Armado con todo tipo de artilugios estrafalarios, este valiente pato tendrá que rescatar a sus amigos de las garras de unos monstruos invasores.



Rampa de lanzamiento

Juego / Compañía	Fecha de lanzamiento
Command & Conquer: Sole Survivor	
Westwood	04/97
Jack Nicklaus Golf 97	
Accolade	03/97
Hellraiser	
Fox Interactive	10/97
Imperialism	
SSI	05/97
Island of Dr. Moreau	
Psygnosis	09/97
Populous 3	
Bullfrog	07/97
Redneck Rampage	
Interplay	05/97
TFX: X-22	
Ocean	04/97
Unreal	
Epic	05/97
Zork: Grand Inquisitor	
Activision	09/97

Teletipo

GT Interactive trabaja en un juego de plataformas denominado Abe's Oddysee, a medio camino entre Prince of Persia y Shadow of the Beast.

En la página WEB www.madnetro.com podrás encontrar lo último en información y entretenimiento –cine, restaurantes, conciertos, etc.– para Madrid.

Take Two prepara Black Dahlia, una aventura cinemática que seguirá la línea de Ripper, con una imaginativa historia de crímenes basados en un hecho real de los años 40.

En la dirección: www.sierra.com/free podrás encontrar un montón de curiosidades gratuitas de Sierra, entre las que se encuentra el salvapantallas Johnny





En el juego Prisoner of Ice no consigo la combinación de la caja fuerte. Tengo una esquina de folio con las cifras 523, pero no encuentro el resto de la combinación. ¿Podríais proporcionármela?

María
La Coruña

La combinación se obtiene a partir de dos secuencias de tres dígitos; una se encuentra escrita en un trozo de papel que hay que coger en un cajón, mientras que el otro trozo de papel con la otra parte de la combinación está dentro de una enciclopedia. En cualquier caso la cifra mágica que estás buscando es: 496523.

Amigos de CGW, quisiera que me respondierais a las siguientes preguntas: ¿cuándo saldrá a la venta el juego Magic the Gathering?¿Será Broken Sword 2 igual que el primero?

Alberto Pérez
Sevilla

Respecto a tu primera pregunta tenemos que advertirte que van a ser dos los juegos comercializados con el nombre Magic the Gathering; el primero, que llevará el subtitulo de Battlemage ha sido realizado por Acclaim, y si nuestras informaciones son correctas debe estar ya a la venta. El segundo juego, que está siendo desarrollado por Microprose, verá postergado su lanzamiento por algunos asuntos de índole legal (además de por la marcha de uno de sus diseñadores, el popular Sid Meier). En cuanto a Broken Sword 2, la única información que hemos podido obtener es que efectivamente Revolution (sus creadores) están trabajando en el, y que parece que de nuevo van a incluir localizaciones españolas en el desarrollo del juego.

El verano pasado me compré un ordenador, y entre el software que incluía encontré una maravilla hecha juego: The Journeyman Project. Hace algunos meses pude ver una reseña en vuestra revista de la segunda parte de este juego, Buried in Time. ¿Cuando saldrá al mercado en castellano? También he oído que va a salir una tercera parte del famoso The Secret of Monkey Island. Quisiera saber si es cierto y en caso de que sea así cuando saldrá a la venta.

David Velasco
Laguna de Duero (Valladolid)

El juego Buried en Time en castellano debe –según nuestras noticias– estar ya a la venta, y por tanto no debes tener ningún problema para encontrarlo. En cuanto a tu segunda pregunta podemos confirmarte que LucasArts está efectivamente trabajando en la tercera parte de Monkey Island, que ha sido bautizada como The Curse of Monkey Island y que –en principio– estará terminada para finales de este año.

Estoy bloqueado con el juego Hell, y me gustaría saber cual es la clave del ordenador de la tienda de cómics y como conseguir dinero para que me hagan el implante en el brazo y poder abrir cerraduras.

Pablo Cordón
Sevilla

La clave que estás buscando es IMPERATOR (o EMPERADOR si tienes la versión en castellano del juego); una vez que la introduzcas conseguirás el BD, y si te diriges a Clean Machine y se lo entregas al personaje de la derecha, el de la izquierda te dará el dinero que precisas.

Os escribo esta carta para que me ayudéis a salir del lío en que estoy metida en el juego Lighthouse. He llegado hasta dentro del faro, donde me encuentro un pájaro que no me deja pasar ¿qué puedo hacer?

Cristina MªCaravaca
Múrcia

Para empezar, tienes que recoger todas las piedras que puedas en la playa por la que pasas antes de llegar al faro. Una vez en éste, tiene que empezar por tirarle una piedra al pájaro, con lo que éste se moverá en el intento de esquivarla. Con ello dejará a la vista la palanca (la que el mismo mueve cuando entras), y usando otra piedra, tendrás que acertar a la palanca, gracias a lo cual... camino libre. De nada, para eso estamos.

Me gustaría saber como tengo que instalar el software de un cable que me he comprado para conectar mi PC a otro. Me han dicho que desde Windows 95 se puede hacer, pero no lo consigo. Otra cosa que me gustaría que me aclararais es si la versión en castellano de Warcraft II tiene las mismas pantallas que la inglesa.

Marc Zamora
Girona

Respecto a tu primera pregunta, si lo único que quieres hacer es jugar a través del puerto serie, ni siquiera tienes que instalar ningún software y Windows 95 te debería reconocer el cable sin problemas (a menos que exista algún conflicto a nivel de hardware). Si quieres trabajar a otros niveles si necesitas un software, Interlink, que en cualquier caso está incluido dentro de tu sistema operativo. En cuanto a Warcraft II, la versión en castellano no es otra cosa que la inglesa localizada a nuestro idioma, luego salvo este particular son exactamente idénticas.

Me encuentro atascado en la primera fase del juego Fable. Estoy en el linde de un bosque al que no puedo acceder por culpa de un viejo que quiere que le pague, pero no tengo dinero y ya no se qué hacer.

Alfredo Luis Quesada
Crivillente (Alicante)

En realidad es bastante sencillo de lo que parece, pero no es dinero lo que le tienes que dar a este personaje, sino una estatuilla que se encuentra en el sótano donde la bruja.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid



Dark Earth

En busca de la salvación

Los Guardianes del Fuego mantienen el orden y la paz en los Stallites, las ciudades de Dark Earth. Arkan –protagonista del juego– es uno de ellos. Una buena mañana, recibe la misión de proteger a la Gran Sacerdotisa del Stallite, y cuando se dirige a su destino, se encuentra a la mandataria bajo ataque de dos peligrosos individuos. Aunque Arkan consigue matar a uno de ellos, el otro consigue lanzarle un pequeño frasco a la cara antes de que el Guardián del Fuego pueda reaccionar, y el soldado queda sumido en la más absoluta oscuridad.

Sin saber muy bien cuánto tiempo ha pasado, Arkan despierta en el hospital para descubrir que su cuerpo ha sufrido una leve transformación que al parecer va en aumento. De pronto alguien entra, y confundiéndole con uno de los monstruos que viven en el exterior de Stallite, le ataca. Arkan corre por su vida entrando precipitadamente en la enfermería, donde encuentra un cuchillo sobre una mesa. Empuña el arma y con poco esfuerzo y menos golpes, consigue derribar a su atacante. Ahora es más fuerte, pero también un monstruo y un asesino, lo que no le ganará muchas simpatías entre sus conciudadanos. Debe localizar una cura cuanto antes.

Todo esto es una pequeña parte de lo que se podrá jugar al principio de Dark Earth –no se relata mediante una secuencia animada–. Esta aventura 3D en tercera persona tiene lugar en un universo nuevo que lleva por nombre el mismo que el juego, y con ella el jugador se sumergirá en una prometedora experiencia que le dejará uno de los mejores sabores de boca de su vida.

Dark Earth estará subtitulado en castellano con voces en inglés, y su lanzamiento está previsto –si todo va bien– para el mes de abril, así que aún tendrás que esperar un tiempo para disfrutar de sus más de 40 horas de juego.

El mes pasado te ofrecimos un extenso reportaje sobre la realización de este título, y ahora que su lanzamiento se aproxima, queremos contarte algo más de su argumento y lo que puedes esperar de él.

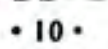








Dark Earth
Editor: Kalisto
Distribuidor: sin confirmar







Moto Racer

Simulación veloz

Delphine quiere mantener dos premisas básicas en Moto Racer: jugabilidad y velocidad. Por supuesto sin descuidar por ello el aspecto gráfico ni el realismo de la simulación. La calidad de los diferentes circuitos no sólo aparenta ser buena a nivel visual, sino que además ofrece un reto considerable para cualquiera que se considere un experto piloto de motocicleta.

De hecho, basta jugar muy pocos minutos a Moto Racer para descubrir que en muchos aspectos es superior a algunos títulos de carreras de coches, si bien habrá que esperar a la versión definitiva para poder afirmar esto con una certeza absoluta.

Por el momento se puede avanzar que la además de opción multijugador en sus diversos sistemas de conexión, Moto Racer tendrá al menos tres modos de carrera: práctica, carreras sueltas y campeonato. Según cada uno de ellos, el jugador podrá escoger el circuito y el vehículo a pilotar.



Aunque menos prolíficos que los de coches, los juegos de carreras de motos poseen un nivel de aceptación muy similar entre los aficionados a la velocidad.









Moto Racer

Editor: Delphine
Distribuidor: Electronic Arts



Kick Off '97

Anco, creadores de la exitosa saga de Kick Off y Player Manager, ha desarrollado una nueva edición del popular programa de fútbol que ofrece una amplia gama de posibilidades.



Kick Off '97

Editor: Anco/Maxis
Distribuidor: Erbe

Más fútbol

Aunque aún se están ultimando algunos detalles, las principales características del juego permanecerán inalterables. Entre ellas destaca la opción de escoger entre un entorno 2D o uno 3D, enfrentando así las últimas tecnologías con el ya clásico aspecto visual de este programa. Ambas centran toda su atención en la jugabilidad sin descuidar por ello el aspecto gráfico o el sonoro.

Kick Off '97 cuenta con captura de movimiento real en la que han participado tres grandes estrellas del fútbol británico: Ian Wright, David Seaman y Patrick Vieira. Las opciones de juego incluyen cuatro tipos de competición entre las que se cuentan ligas nacionales, europea y mundial, con la posibilidad de que el jugador diseñe una competición a medida. Todos los datos de equipos y jugadores están actualizados, sumando un total de 250 clubes.

Avanzando con las nuevas opciones de juego, Kick Off '97 también permite jugar en red o vía módem, lo que con todo seguridad constituye uno de sus puntos fuertes. En unas semanas el producto estará listo para salir al mercado.





Independence Day

Habida cuenta del éxito comercial de la película, su versión jugable quiere seguir sus pasos sin tapujos: poco argumento y mucha acción.

Independence Day

Editor: Fox Interactive
Distribuidor: Electronic Arts

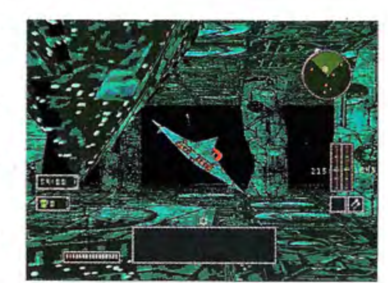
¡Que vienen los aliens!

Combinando la simulación de vuelo con la acción del combate en estado puro, Independence Day pone al jugador ante una invasión alienígena. Primero en el Área 51, y después en el desierto y en el espacio, el protagonista tendrá que eliminar a los "City Destroyers" que tratarán por todos los medios de impedir su avance hacia la nave nodriza.

A medida que las misiones progresan, la nave del jugador será cada vez más poderosa, en función siempre de la zona que se haya liberado en la última misión. Por ejemplo, tras dar al traste con la amenaza alien en Moscú, se podrá pilotar un MiG-31, que posee la potencia necesaria para superar el siguiente nivel.

Todo en Independence Day es tridimensional, tratando de aportar un aspecto visual lo más realista posible dentro de esta ciencia ficción que en cine, al menos en España, decepcionó a muchos.







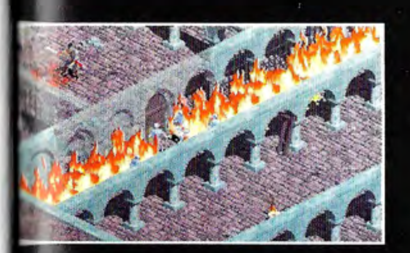
"Desciende a los infiernos"

DIABLO™

El primer juego de rol multijugadores

(De los creadores de WARCRAFT)







Une tus fuerzas con otros aventureros y asalta el laberinto del diablo.

Fascinantes gráficos SVGA en un mundo gótico subterráneo lleno de fuerzas sobrenaturales y criaturas demoníacas en una acción en tiempo real.

No es necesaria una previa experiencia en juegos de rol.

Opción Multijugador. 2 personas vía modem, 4 personas en red y un número indefinido de jugadores a través de internet (¡ en tiempo real !) con acceso gratuito a la web de Blizzard (battle.net).

Requisitos mínimos :
486 DX2/66, Windows 95





Internet : http://www.blizzard.com



UBI SOFT - Plaza de la Union N°1
08190 SANT CUGAT DEL VALLÈS
Tel : (93) 589.57.20
Internet : http://www.ubisoft.com







Yoda Stories

Con su espada láser en mano, Luke Skywalker debe rescatar a sus amigos, salvar planetas y enfrentarse al Imperio. El trabajo habitual de un Caballero Jedi.

...o Las Aventuras de Despacho de Luke Skywalker

Después de las Aventuras de Despacho de Indiana Jones, Lucas ha decidido producir un título similar en el que los protagonistas proceden del universo de Star Wars. La oferta son infinitos juegos cortos que duran algo menos de una hora, al igual que sucedía con el producto anterior.

Bajo el mismo formato, con igual funcionamiento y objetivo, pero variando el argumento y los gráficos, Yoda Stories incluirá como atractivo el regalo de Making Magic, un CD-ROM interactivo que muestra escenas, imágenes y todo tipo de materiales de la creación de la trilogía de La Guerra de las Galaxias, entre los que se cuentan algunas novedades que se podrán ver en la nueva edición de cine.

En Yoda Stories el jugador tendrá que buscar objetos, hablar con personajes, luchar y resolver sencillos puzzles. Un entretenimiento más para Windows a un precio asequible para todos los bolsillos.









Yoda Stories

Editor: LucasArts
Distribuidor: Erbe

Sonic & Knuckles Collection

Con el éxito de Sonic CD para PC, Sega se ha decidido a continuar sus conversiones de los títulos del emblemático personaje de la compañía: Sonic.

Peripecias de un zorro y un erizo

Sonic & Knuckles Collection incluye dos juegos –Sonic the Hedgehog 3 y Sonic & Knuckles– que se pueden jugar por separado o juntos en una versión especial que suma los niveles de ambos. Cada uno de ellos cuenta con seis zonas de juego que bien Sonic, bien Tails, tendrán que superar para llegar al final. Al igual que en Sonic CD, existen zonas 3D amén de las consabidas 2D, lo que aporta una cierta variación que el jugador sabrá agradecer.



Un gran número de horas de juego y diversión aguardan a cualquier jugador que quiera adentrarse en uno de los títulos de plataformas cuyos personajes han conseguido convertirse en clásicos gracias a ser los abanderados de Sega. Gráficos a todo color, secuencias animadas y efectos de sonido dan vida a las aventuras de estos simpáticos animales, que pronto estarán disponibles en las tiendas con traducción al castellano.







Sonic & Knuckles Collection
Editor: Sega
Distribuidor: Sega



¿TOROS?
¿PAELLA?
¿MACARENA?
NORIAWORKS
Empresa desarrolladora de videojuegos
BUSCA
coders 3D
rtistas graficos
Grafistas 3D
Scriptwriters
Musicos
The BEST of SPAIN
Contacta con nosotros
C/ Clara del Rey, 2, 3 Izq 28002 MADRID
Tlf.: (91) 519 93 40 E-mail: noria@ran.es



Jagged Alliance: Deadly Games



Sir Tech ha creado una secuela que maravillará a los seguidores del título original por su enorme cantidad de innovaciones y alto nivel de jugabilidad.

Estrategia y rol

El núcleo central de Deadly Games es pura estrategia estructurada por misiones y basada en turnos, aunque sin hexágonos ni aburridas unidades del tamaño de la cabeza de un alfiler. El componente de rol tiene que ver únicamente con la concepción de los personajes y sus características, pero nadie debe llevarse a engaño por ello: en este juego sólo hay mercenarios y armas modernas, no caballeros y dragones.

Nuevas armas y mercenarios, más misiones multijugador y de campaña, y un completo editor para crear nuevos restos, son algunas de sus características. El sistema de inteligencia artificial aprenderá a jugar con el usuario, de forma que las misiones serán cada vez más y más desafiantes para la inteligencia humana.

Deadly Games saldrá traducido al castellano, poniéndose así al alcance de cualquier jugador inexperto no sólo en el idioma anglosajón, sino en juegos de guerra. Incluye un magnífico tutorial con el que resulta muy fácil aprender la mecánica del juego.



Jagged Alliance: Deadly Games

Editor: Sir Tech
Distribuidor: Virgin

Comanche 3

Todos los simuladores, ya superado un cierto nivel de calidad del modelo de vuelo, pugnan por ofrecer los gráficos más realistas posibles, algo que este título consigue sin duda alguna.

Realidad virtual

El helicóptero con más éxito del género de los simuladores vuelve al ataque, pero esta vez en uno de los entornos más ricos y realistas de cuantos se ha podido ver hasta ahora. Gracias a la utilización de la tecnología Voxel Space 2, la implementación de detalladas imágenes 3D con texturas, elementos traslúcidos, un cielo vivo en movimiento, y una iluminación en tiempo real, han sido posibles. Además, Comanche 3 posee sonido Dolby Surround para disfrute de aquellos que tengan el equipo necesario para aprovechar esta característica.

Más de 30 misiones con modos de juego en campaña o misiones en solitario, y multijugador –con modo cooperativo o combativo–, llevarán al piloto a través de una historia narrada a través de animaciones que unen las misiones entre sí.

Comanche 3 será seguramente un auténtico lujo para todos los aficionados a los simuladores, pero habrá que esperar todavía algunas semanas para poder adquirirlo, ya que actualmente se está produciendo la versión en castellano.







Comanche 3

Editor: Novalogic
Distribuidor: Electronic Arts





Star Trek: Generations

En busca de Nexus

La película Star Trek: La Próxima Generación, es la base de esta producción que sigue el guión de la película casi a pies juntillas y en la que aparecerán las voces de William Shatner, Malcolm McDowell, Whoopi Goldberg, y todo el reparto de la Nueva Generación: Patrick Stewart, Jonathan Frakes, Brent Spiner y un largo etcétera que los seguidores de la serie de televisión y películas conocen muy bien.

Con una combinación de perspectiva en primera persona y combate espacial 3D, el jugador asumirá el papel de distintos miembros de la tripulación del Enterprise mientras intenta salvar soles y mundos de los perversos planes de Soran, un loco que pretende regresar a una cinta de energía llamada Nexus, donde se vive eternamente feliz.

Las razas principales que estarán presentes en el juego serán los Klingon, los Romulanos y Chodak, todas ellas potenciales enemigos y aliados de Soran. La trama será un factor determinante para completar este juego, que además obliga en cierta manera al usuario a conocer bien cada personaje a la hora de decidir qué tripulante escogerá en cada momento.



La Paramount no cesa de prodigar licencias de Star Trek a diestro y siniestro. Mientras Interplay prepara Starfleet Academy, Microprose hace lo propio con Generations.

Star Trek: Generations

Editor: Microprose
Distribuidor: Proein

Harvest of Souls

Reza por tu alma

La "Cosecha de Almas" –traducción libre del título del juego–, segunda parte de Shivers, llama inmediatamente la atención por su calidad gráfica, posiblemente superior a la de Rama y Lighthouse. De nuevo haciendo una incursión en el campo del terror, Sierra plantea una aventura 3D en primera persona en la que el jugador dependerá vitalmente del sonido que constantemente subirá y bajará acentuando la atmósfera, pero que además en ocasiones, contendrá importantes pistas acerca del siguiente paso a dar. Esto se hará patente sobre todo con los vídeos musicales, que con la excusa de ser el trabajo del protagonista del juego, estarán presentes a lo largo de la aventura.

Los puzzles, totalmente nuevos, tienen una opción de personalización mediante la cual se nos permitirá crear nuevos retos que, a través de Internet, se podrán lanzar a jugadores de todo el mundo. La trama no será lineal, y aunque no queremos desvelar mucho sobre ella, sirva como adelanto que en el misterio están implicadas antiguas tradiciones indias.



Si hasta no hace mucho tiempo eran las aventuras "bonitas" y aptas para todos los públicos, la consigna de Sierra, ahora parecen haberse pasado al extremo contrario.



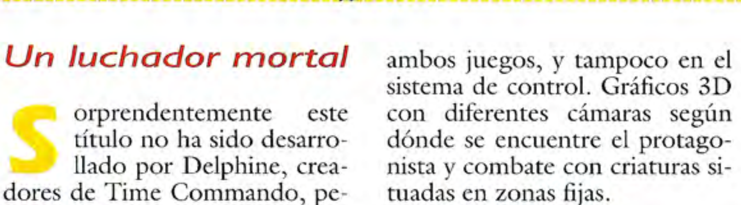


Harvest of Souls

Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel



Perfect Weapon



Los juegos de acción están alcanzando impecables cotas de calidad técnica, y cada vez poseen más argumento, hasta tal punto, que en ocasiones se acercan mucho a la aventura.

Un luchador mortal

Sorprendentemente este título no ha sido desarrollado por Delphine, creadores de Time Commando, pero bien podría ser su secuela. Visualmente no parecen existir sustanciales diferencias entre ambos juegos, y tampoco en el sistema de control. Gráficos 3D con diferentes cámaras según dónde se encuentre el protagonista y combate con criaturas situadas en zonas fijas.

Hunter, de las Fuerzas de Defensa de la Tierra, agente secreto y campeón mundial de artes marciales. Sin motivo aparente, se ve transportado a una dimensión desconocida, un mundo poblado por criaturas hostiles que le obligarán a combatir por su vida.

Hunter tendrá que recorrer varias lunas para conseguir volver a la Tierra y desentrañar el misterio de su teórica abducción. La engañosa belleza de cada uno de estos satélites siempre oculta mortales peligros a los que tendrá que hacer frente en solitario. ¿Conseguirá pese a todo sobrevivir?



El protagonista de Perfect Weapon es el Capitán Blake

Perfect Weapon

Editor: American Software Company
Distribuidor: Electronic Arts

Wreckin' Crew

Los cada vez más populares juegos de carreras parecen seguir en auge e incrementar sus filas constantemente. Como punto fuerte de la mayoría de ellos, está la opción multijugador.

Chatarra y velocidad

Wreckin' Crew transcurre en cuatro escenarios 3D en SVGA que representan diversos lugares del mundo a modo de "parque temático". El juego está planteado como un arcade de carreras de combate, en el que no sólo importa correr mucho y llegar el primero, sino eliminar a los enemigos y conseguir cuantas armas sea posible.

Al principio del juego habrá ocho coches y otros tantos conductores disponibles, pero en un momento dado se podrá acceder a dos más que hay ocultos, siguiendo la tradición de este tipo de juegos en consola. El modo multijugador, además de las consabidas opciones de red, módem y conexión directa, también permitirá que dos personas compitan en la misma máquina gracias a una –no menos prototípica– división de la pantalla de juego.

Los vehículos se pueden mejorar para adaptarse a cada circuito de forma que se obtenga el máximo rendimiento, lo que obligará al jugador a tener en cuenta las fortalezas y debilidades de su coche.





Wreckin' Crew

Editor: Telstar
Distribuidor: Proein





JetFighter III

Más intenso, menos realista

Los puristas de la simulación quizá encuentren el modelo de vuelo de JetFighter III algo más libertino que los anteriores, pero a cambio detectarán que se hallan ante una intensa campaña que lejos de acabar tras quince misiones, posee más de 90.

En función del rendimiento y el comportamiento del piloto, las misiones se van ramificando hasta llegar a uno u otro final, proporcionando así una gran variedad al juego. Incluirán misiones de vigilancia, de soporte aéreo, combate y ataque a objetivos terrestres.

Ni que decir tiene que JetFighter III ofrecerá gráficos 3D, aunque sí cabe destacar que en su gran mayoría parecen fantásticos.

El terreno es lo más destacable de todo, ya que posee un elevado grado de realismo frente a la escasez de detalles de que adolecen otros programas, proporcionando así una mayor y más espectacular sensación de velocidad.





La ONU posee un cuerpo de élite destinado a mantener la paz mundial a cualquier precio. O lo que es lo mismo, un escuadrón de cazas que constituye una mortífera amenaza cada vez que despega.



JetFighter III

Editor: Mission Studios
Distribuidor: Erbe

Star Trek: Starfleet Academy

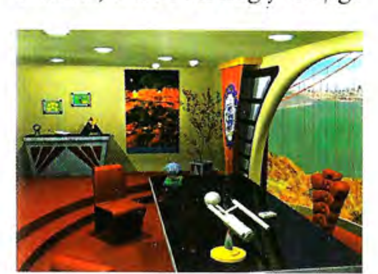
Escuela de pilotos estelares

Todo trekie que se precie quiere ser un buen piloto de la Flota Estelar, y en breve tendrá la oportunidad de hacerlo gracias a esta producción de Interplay en la que entre otros, han participado William Shatner, Walter Koenig y George Takei (Kirk, Chekov y Sulu en la serie original).

En el modo de un jugador, el usuario podrá dirigir el Enterprise contra 30 naves pertenecientes a toda clase de razas, todas ellas en 3D con calidad cinemática de animación. Desde Klingons a Romulanos, pasando por algunas razas nuevas especialmente creadas para la ocasión, pondrán a prueba la habilidad del jugador. En multijugador, cualquiera de las naves se podrá enfrentar contra cualquier otra.

Una vez más, tal y como viene siendo habitual en los productos de Star Trek, la fidelidad con que se han reproducido todos los aspectos de este universo es absoluta. La banda sonora será de Dennis McCarthy, creador de la música de dos de los filmes y las series Espacio Profundo 9 y La Nueva Generación.

La constancia en el entrenamiento, la habilidad y el ingenio, serán los factores clave para lograr el éxito en este juego que además de la pura simulación, ofrecerá intrigas políticas y diversas tramas a modo de misiones.









Aunque la popularidad de Star Trek en España no alcance las cotas que tiene en otros países, indudablemente los trekies disfrutarán enormemente con este título.

Star Trek: Starfleet Academy

Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin





Betrayal in Antara

Son pocos los juegos de rol que llegan anualmente a España, y menos aún los que ofrecen una gran cantidad de horas de juego. La secuela de Betrayal at Krondor promete esto y más.

Betrayal in Antara

Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel

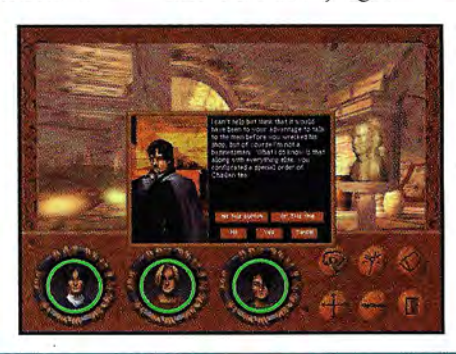
Un juego vivo

Tras una rebelión contra la magia, un bienintencionado rey funda el Imperio de Antara reuniendo a sus magos y utilizándolo para reunir diversas provincias bajo su estandarte. Por desgracia, con el crecimiento y el esplendor del Imperio, llegan la corrupción, las intrigas, los robos, el asesinato y la traición.

En un entorno de fantasía 3D, Betrayal in Antara permitirá al jugador controlar cuatro personajes y sumergirse en complejas tramas como intrigas políticas, sociedades secretas, racismo y asesinatos. Todo ello con múltiples y variados escenarios que no sólo constan de caminos y bosques, sino que están llenos de tabernas, castillos, subterráneos, templos, etc.

Conversaciones, desarrollo de personajes por niveles y combate estratégico que transportarán a los aficionados al rol a un nuevo nivel de juego.







Darklight Conflict

Según dicen, Darklight Conflict posee más juego que toda la saga Wing Commander junta, ya que sus creadores se han preocupado mucho más de este aspecto que de los elementos puramente ornamentales.

Darklight Conflict

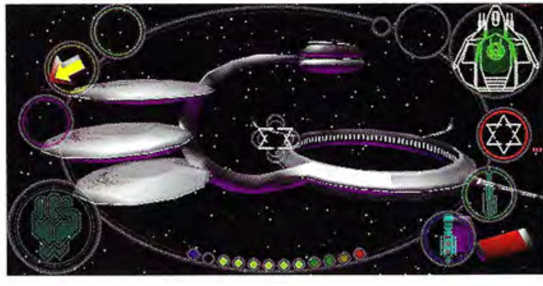
Editor: Rage
Distribuidor: Electronic Arts

Auténtico combate espacial

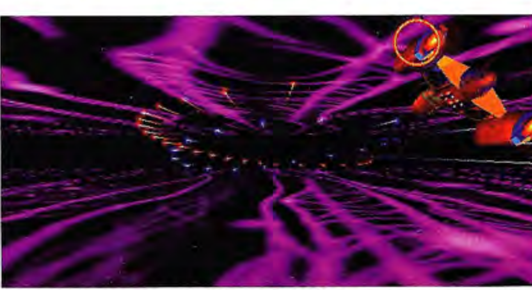
A veces puede parecer que un juego sin grandes presupuestos, actores famosos o cientos de minutos de secuencias animadas no interactivas, no tiene nada que ofrecer. Sin embargo Rage piensa que en un juego, lo importante es que se pueda jugar mucho y cómodamente, y eso es justamente lo que pretenden con esta producción.

Darklight Conflict será un simulador de combate espacial en el que no faltarán buenos gráficos 3D, banda sonora, ni efectos de sonido o visuales, pero todo ello dirigido únicamente a proporcionar una experiencia de juego única e intensa. Su estructura estará basada en misiones, y el interfaz quiere ser asequible para toda clase de jugadores.

El combate puro y duro, el "cara de perro", será la estrella principal, sin dejar de lado por supuesto a otras armas –habrá un total de 15– que ocasionalmente serán necesarias para salvar determinadas situaciones.








YA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 2995 ptas
ALFRED PELROCK
EN BUSCA DE UN SUEÑO
...XTOS, DIÁLOGOS
... VOCES EN CASTE-
...ANO.
...ÁS DE 60 PANTA-
...AS DIFERENTES
...ON DECENAS DE
...ZLES.
...RSONAJES INTE-
...CTIVOS SORPREN-
...NTES Y GENIALES.
... GUIÓN MÁS
...EVIDO DE LA HIS-
...RIA DEL VIDEO-
...EGO.
PC CD ROM
REQUERIMIENTOS: PC 486 ó superior • 8 MB RAM
• Lector de CD-ROM • Compatible MS DOS y Windows 95
...icite su ejemplar enviando este cupón por correo, por Fax: (91) 413.55.77 o llamando al teléfono (91) 519.23.53 de 9 a 14 y 15:30 a 19h.
Deseo que me envíen: ☐ ALFRED PELROCK (EN BUSCA DE UN SUEÑO) por 2995 + 350 ptas. gastos de envío.
Nombre y apellidos ......Domicilio......Población......
Provincia ......CP ......Fecha de nacimiento ......Profesión ......
FORMA DE PAGO
☐ Talón a DDM ☐ Contra-reembolso
Firma,
☐ Giro postal n° ......de fecha......
☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA n° ☐ AMERICAN EXPRESS n°
☐ Fecha de caducidad de la tarjeta ......Nombre del titular, si es distinto......
Rellena este cupón y envíalo a:
DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/ Vicente Muzas 15,1ºD
28043 Madrid.

Especial Top Secret

1001 TRUCOS

Este mes te ofrecemos una selección muy especial de trucos para juegos de aventura y rol, estrategia, acción y simulación. En ellos podrás encontrar principalmente esos códigos secretos que te permitirán terminar ese juego que se te resiste desde hace tiempo, así como algunos trucos especiales que los programadores pusieron para los "listillos".

Aventura / Rol

Full Throttle

1 Para ganar las peleas en la Carretera de la Vieja Mina, pulsa SHIFT y V. Además, si te detienes y no tocas nada en unos minutos, aparecerá una pantalla con una selección de diferentes vehículos en rotación.



Indiana Jones and the Fate of Atlantis

2 Pulsa la tecla INSERT durante una pelea para ganar a tu enemigo.

Ripper

Teclea estos códigos durante los puzzles o secuencias de acción para pasarlos.

3 ARCADE Pozo de Catherine
4 ARCADE Galería de tiro de Falconetti
5 CAFFEINE Cerebro de Catherine
6 ZZTOP Puzzle de piezas corridas en el archivo de los Web Runners
7 HEADACHE Puzzle del pozo secreto de Falconetti
8 ASPIRIN Ajedrez del pozo Pegasus
9 ARCADE Pozo de Orestes
10 ARCADE Pozo de Odysseus
11 SPONGE Puzzle del libro de Falconetti
12 PRETZEL Puzzle del pozo anti-viral



Little Big Adventure

13 Para recuperar Vida y Energía del Jetpack, mantén pulsadas las teclas B-I-G.
14 Modo Parámetros: Pulsa al mismo tiempo las teclas CTRL-ALT-SHIFT Derecho-F12 para mostrar tus coordenadas actuales.

Inca

15 Pulsando CTRL-ALT-SHIFT Izquierdo obtendrás toda la energía en los combates "cara de perro" espaciales.

Daedalus Encounter

16 Para saltarte una escena: selecciona "game" en el menú principal, pulsa ALT-F5, y selecciona JUMP TO para revelar unas partidas salvadas para todas las escenas. Pulsa sobre una para ir a ella.
17 Para saltarte un puzzle: pulsa ALT-SHIFT y teclea la primera letra del nombre del puzzle. (Pulsa ALT-SHIFT-i para saltarte el puzzle en órbita.)

Ultima VI

18 Habla con Iolo, di "Spam" tres veces, después di "Humbug" y conseguirás un menú de trucos. Puedes ponerte objetos, mejorar a tu equipo, y echar un vistazo a las imágenes de personajes del juego. (Tendrás que experimentar un poco con la lista de objetos.)

Dark Sun 2

19 Para activar el modo trucos, arranca el juego con DSUN -K911. Después, durante el juego:
20 T Subir nivel
21 M Recuperar toda la magia
22 ALT-F2 Incrementar potencia de ataque
23 ALT-F4 Aprender todos los hechizos

Clouds of Xeen

Teclea en los espejos de teleportación:
24 LORD XEEN Para ir con Lord Xeen
25 BOGUS Para ir con Lord Xeen
26 COUNT DU MONEY A la guarida del dragón
27 SHOWTIME Para terminar el juego
28 SHANGRI-LA A la ciudad oculta
29 I LOST IT Conseguir espada mágica

Estrategia

Warcraft 2

Mientras juegas, pulsa ENTER y teclea un código pulsando ENTER de nuevo. En multijugador, los resultados se aplican a todos los jugadores.



30 UNITE THE CLANS Ganar el escenario
31 YOU PITIFUL WORM Perder el escenario
32 IT IS A GOOD DAY TO DIE Modo dios
33 GLITTERING PRIZES Suma oro, madera y aceite
34 VALDEZ Suma aceite
35 HATCHET, AXE y SAW Cualquierra de ellos acelera la recogida de madera
36 EVERY LITTLE THING SHE DOES Actualiza la magia del jugador
37 DECK ME OUT Actualiza las unidades
38 ON SCREEN Muestra el mapa completo
39 MAKE IT SO Las construcciones y actualizaciones son instantáneas
40 THERE CAN BE ONLY ONE Te lleva a la secuencia final del juego
41 NEVER A WINNER La victoria es imposible
41 TIGERLILY Activa el salto de escenarios
42 ORC# o HUMAN# Te lleva a la misión que quieras, indicada por un número en lugar de #

Warcraft

43 Para activar el uso de estos códigos, primero debes pulsar ENTER, luego teclear el código CORWIN OF AMBER y pulsar ENTER de nuevo. Después puedes teclear cualquiera de los siguientes:
44 THERE CAN ONLY BE ONE Todos tus soldados serán inmunes a todo excepto a las catapultas, y podrán matar al enemigo de un golpe.
45 HUMAN# Saltar a cualquier misión de humanos. Sustituye el # por el número de la misión.
46 ORC# Saltar a cualquier misión de orcos. Sustituye el # por el número de la misión.
47 HURRY UP GUYS Acelera construcción e investigación
48 EYE OF NEWT Te da todos los hechizos que pueda usar tu equipo
49 IRON FORGE Armas y escudos al máximo
50 SALLY SHEARS Ver el mapa completo
51 POT OF GOLD Te da 10,000 de oro y 5,000 de madera
52 IDES OF MARCH Te lleva a la secuencia final
53 YOURS TRULY Ganar la misión
54 CRUSHING DEFEAT Perder la misión

Command and Conquer: Covert Operations

55 Si quieres jugar las misiones secretas con dinosaurios, teclea C&C FUNPARK y empieza un nuevo juego. Elige GDI o NOD, y verás una nueva secuencia cinemática y 5 nuevas misiones.



Heroes of Might and Magic

56 101495 Mostrar el mapa completo

Afterlife

57 SAMNMAX Ver el desastre de Sam & Max
58 $@! Te da 10,000,000 de peniques, pero sólo funciona tres veces por partida

Chaos Overlords

Cuando se te pida un nombre antes de una partida de un jugador, teclea uno de los siguientes:
59 SMGHUBBLE Ver todas las bandas que hay
60 SMGKICKASS Cinco ground zeros, totalmente cargados
61 SMGMILK Cada contratado entra con la vida al máximo

Master of Orion

62 ALT-GALAXY Explora toda la galaxia por ti
63 ALT-MOOLA Te da 100bc en la pantalla de Planeta

A-Train

64 Mantén pulsadaas las teclas CTRL y SHIFT y teclea "petercheatercheaterwimp." Conseguirás un millón de dólares y suministros al 100%.

Master of Magic

65 En la pantalla de "M"agia, mantén pulsada la tecla ALT y teclea POWER. Podrás lanzar todos los hechizos posibles, incluyendo Spell of Mastery, y conseguir una buena cantidad de mana. Los hechiceros (Wizards) conseguirán también esto último.
66 ALT-REVEAL Verás todo el mapa, igual que los demás hechiceros.

SimAnt

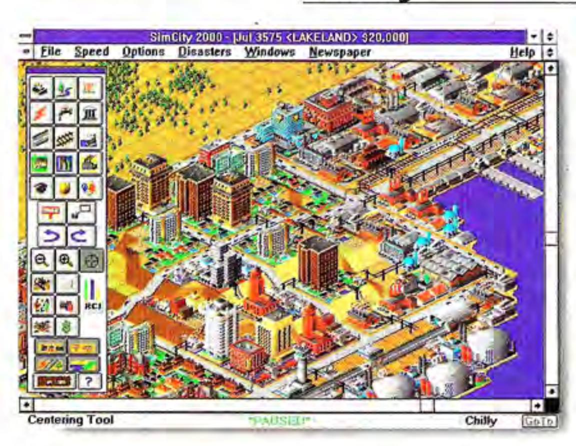
67 QEEN Crea otra reina en el nido (sólo funciona desde el subsuelo).
68 FUND Aparece un mensaje diciendo que 10,000 dólares no valen nada.
69 RAND Vida máxima para la hormiga amarilla.
70 ERAD Quita la vida de la hormiga amarilla.
71 HOLE Crea muchos más agujeros de nido de hormigas.
72 JUST Te da 10 reinas fertilizadas más para ponerlas en el Juego Completo (Full Game).
73 OOPS Da a las hormigas rojas 10 reinas fertilizadas más para ponerlas en el Juego Completo (Full Game).
74 JEFF Coloca una nueva colonia de hormigas negras en cada casilla del patio y la casa.
75 WILL No perder nunca un combate contra la hormiga roja.
76 JOKE Te muestra un chiste
77 SUSI Vida ilimitada para la hormiga amarilla.
78 JENN Vida ilimitada para la colonia negra.
79 MICK Hace retroceder a la araña.
80 FRED Verás lo que pasa si ganas la partida
81 La Araña Loca: Puedes hacer que la araña dispara rayos láser a las hormigas, o hacerla retroceder. Para verlo, pulsa el misterioso botón blanco unas cuantas veces. Ten cuidado, porque pueden producirse muchos otros fenómenos extraños.

1001 TRUCOS

SimLife

82 SEED Planta semillas por todo el mundo
83 JOKE Muestra un chiste
84 BABY Todas las hembras de la especie animal seleccionada, darán a luz.
85 JUST Produce un sonido curioso
86 WALL Alterna las barreras entre las rocas de SimLife rocks y los muros de SimAnt. Normalmente las barreras, toxinas, mutágenos, y Fuentes de Ultra-Comida no pueden bloquear a los animales que vuelan, pero con este truco, muros y artefactos bloquearán a estos animales.
87 FUND Te muestra una ventana con tres opciones. Cada uno da a los miembros de la especie animal seleccionada, una cantidad de vida igual al botón de porcentaje que pulses (por ejemplo, el 100% da a todos los miembros de la especie seleccionada una salud del 100%). Cuando esto se utiliza sobre especies vegetales, sus niveles de agua y alimento se ven afectados.
88 FOOD Elimina todas las fuentes de Ultra-Comida

SimCity



89 Pausa el juego. Teclea FUND en mayúsculas. Tendrás 10,000 dólares más. Repite esto hasta que tengas unos $80,000. El juego no te permitirá tener más de esa cantidad. ¡No quites la pausa o se producirán infinitos terremotos! Salva la partida y sal del juego. Arranca SimCity otra vez y carga tu ciudad. Quita la pausa y juega. Puedes repetir el proceso cada vez que andes bajo de fondos.
90 Si hay algún escenario de SimCity en el que no puedas superar los desastres, prueba esto: empieza de nuevo el escenario, salva la partida, reinicia y carga el escenario salvado. ¡Se acabaron las catástrofes!

SimEarth

91 SMOOTH Suaviza las costas de los continentes de tu planeta.
92 JOKE Tecléalo con la ventana de Gaia en pantalla. ¡Su cara será una sartén!
93 Robots: Hay otra forma de vida no documentada en el manual, los robots, capaces de sobrevivir en cualquier parte, incluyendo roca, ártico y océano. Los robots también pueden evolucionar, pero como de por sí están ya muy avanzados, no tendrán ciudades de la edad de piedra ni las eras de bronce o hierro. Comenzarán con una civilización de la era industrial. Para crear robots, coloca una ciudad nanotech de cualquier forma de vida y haz sobre ella una prueba atómica. Los robots de la ciudad escaparán y vivirán como formas de vida independientes.

SimCity 2000 *(Todas las plataformas)*

Estos son todos los trucos que conocemos. En Macintosh debes respetar las mayúsculas. Si no se especifica otra cosa, puedes teclear los códigos en la pantalla de la ciudad.

94 CASS Conseguirás dinero o un desastre (15% de probabilidad de desastre)
95 FUND $10,000 de préstamo (al 25% de interés)
96 JOKE Un chiste (sólo en la versión 1.0 de Macintosh)
97 PORNTIPSGUZZARDO $500,000, todas las recompensas activadas

SimCity 2000 *(Windows 3.1)*

Haz una pulsación sobre la parte superior de la barra de herramientas para que estos trucos funcionen.
98 BUDDAMUS $500,000, todas las recompensas activadas
99 GILMARTIN Base militar
100 NOAH Desata una inundación
101 MOSES Detiene una inundación
102 MRSOLEARY Inicia un incendio

SimCity 2000 *(Windows 95)*

103 IMACHEAT $500,000, todas las recompensas activadas
104 PRISCILLA Menú Debug

SimCity 2000 *(DOS, sólo v1.0 en disquete)*

105 Al principio de una nueva ciudad, teclea FUND y pulsa Sí. Teclea FUND de nuevo y pulsa Sí. Activa el menú de ventana y selecciona Presupuesto (budget). A la derecha de Pago de Préstamos (Bond Payments), verás un libro abierto. Pulsa sobre él. Selecciona el botón de Pedir Préstamo (Issue Bond) y pulsa Sí. Selecciona el botón de Pagar Préstamo (Repay Bond) para pagar el primer préstamo. Repite esta operación para pedir y pagar el segundo préstamo. Selecciona el botón de Pedir Préstamo y pulsa Sí. No pagues este tercer préstamo jamás. Obtendrás $1.4 millones cada año.

SimIsle

Para usar los trucos, salva la partida con el nombre del truco.
106 SIMONSCHICKENKB Incrementa la maquinaria pesada en 100, y el trabajo no especializado en 10
107 IAINTESTEDITCO Añade 10,000 EMU's
108 DEESEXTRAPIXEL Suma 1,000 materiales de construcción
109 RAGSCHOCOLATESTACH Suma 5,000 unidades de comida
110 MARKSANCHOVYPIZZA Desactiva el pago de agentes (trabajan gratis)
111 3527490 Suma al juego 10 de traba-

jo especializado

Colonization

112 Menú de trucos: Pulsa ALT y teclea WIN durante el juego

Defender of the Crown

113 Después de empezar a jugar, intenta pulsar la tecla K mientras cargas una partida para sumar 1024 Caballeros a tu ejército y otros tantos para proteger el castillo.

Master of Orion: Battle at Antares

Mantén pulsada la tecla ALT y teclea:

114 EINSTEIN Te da todas las tecnologías

115 ISEEALL Omnisciencia (utilízalo con cuidado, porque altera las estadísticas de tu raza)

116 MENLO Robo-Mineros

117 MOOLA Te da 1000 BC

118 SCORE Te muestra la puntuación

Outpost

119 Durante el juego, pulsa ALT, y después teclea WIN.

120 CTRL-F8 Conseguir ánimos

121 CTRL-F9 El tráfico se amontona

122 Ctrl-F10 Causa un desastre

123 Ctrl-F11 Recuperar recursos

124 Ctrl-F12 Aumentar/disminuir moral, educación, o crimen.

War Wind

Pulsa ENTER para introducir el código en la línea de mensajes del juego, y otra vez ENTER para activarlo.

125 !Golden Boy 5000 de recursos

126 !Pump an ahrn Prestigio al máximo

127 !The Great Pumpkin Ganar la campaña en cualquier momento

128 !The Sun also rises Quitar por completo la neblina de guerra

129 !Oh come all ye faithful Acelerar reclutamiento en posada

130 !On a mission from gawd Acelerar construcción y recolección

131 !I am the bishop of battle Ganar escenario actual

Acción

Tomb Raider



132 Para saltar niveles, prueba a pulsar estas combinaciones de teclas de forma secuencial: SHIFT+ARRIBA, SHIFT+ABAJO, GIRAR 360 GRADOS 3 VECES (sin soltar la tecla, en cualquier dirección), ALT+ADELANTE. Lara avanzará de nivel.

MechWarrior 2

Para activar los códigos, mantén pulsadas las teclas CTRL, ALT y SHIFT mientras tecleas el código que quieras:

133 BLORB Invulnerabilidad total

134 CIA Munición ilimitada para armas

135 MIGHTYMOUSE Combustible ilimitado para el Jump Jet

136 DORCS Conocerás a los creadores de Mechwarrior 2

137 ENOLA GAY Destruye todos los objetivos de la misión (tecléalo rápidamente)

138 FLYGIRL Añadir el Jump Jet a cualquier Mech

139 ICANTHACKIT Pasar la misión con éxito

140 TINKERBELL Desbloquea la cámara de tu Mech

141 XRAY Mejora la imagen y te permite ver a través de objetos

142 HANGAROUND Te permite seguir explorando una misión tras acabarse el tiempo

143 GANKEM Destruye el Mech seleccionado como objetivo

MechWarrior 2: Ghost Bear's Legacy

Para activar los códigos, mantén pulsadas las teclas CTRL, ALT y SHIFT mientras tecleas el código que quieras:

144 KENT Invulnerabilidad

145 CLARK Visión de rayos X

146 PUTZ Terminar la misión

147 DORCS Verás a los creadores del juego

148 PALEX Eliminar al Mech marcado como objetivo

149 BURR Desactivar rastreo de calor

150 THUNDROS Munición ilimitada

151 KABOOM Elimina a todos los Mech

152 DRONE Modo vista libre

153 JUMBO Pone Jet a cualquier Mech

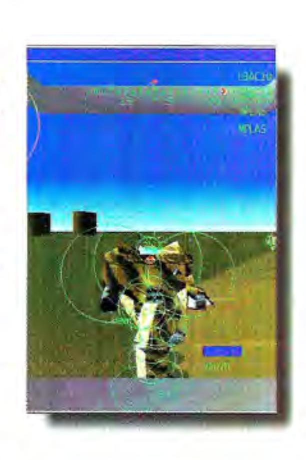
154 CRILLION Combustible ilimitado para el Jet

155 MERLOCK Expande el tiempo

156 SPEEDYGONZALE Comprime el tiempo

157 VOYEUR Mini-cámara

158 TIK Esferas de colisión



Shattered Steel

Pulsa ENTER y teclea el código correspondiente para activarlo.

159 GONZALES El Mech gana velocidad

1001 TRUCOS

160 RAGNAROK Vuela la cabeza del Mech del jugador
161 SMITE Destruye el objetivo
162 CAPONE Activa cinco drones que te ayudarán
163 HENCHMAN Aparecerá un Shiva para ayudarte
164 FNORD 120 Howitzer
165 BLIPPLEBLOOPS Láser rápido
166 RATSNEST Láser medio
167 NUMBERCHANGER Mina rodante
168 CGQ Paquete grande de cohetes 8
169 GFY Paquete pequeño de cohetes 18
170 BCUA Paquete grande de cohetes 18
171 DINGLEBERRY Láser pesado
172 KWAHAMOTMisil radar
173 FISHHEADS Misil IR
174 BUMSAUCE Láser pesado rápido
175 NAPALMINTHEMORNING Mortero fae
176 EATMYSHORTS Mortero
177 KICKSOMEBUTT Plasma pesado, cohete pequeño 64
178 TINKERBELL Nova
179 DOGAN 120 Howitzer
180 CURVEDLIVES Arma 50mm
181 HARDCODE Arma 30mm
182 BIGONES Arma 70mm
183 STOOL Lanzaminas
184 PYROTEK Gran explosión
185 LOCKANDLOAD Te da la máxima munición de todas las armas
186 IMOUTTAHERE Ganar la misión
187 RODRIGO Dos helicópteros aparecerán para ayudarte
188 CHERNOBYL Bomba nuclear
189 Teleport <1-512> <1-512> Teleporta al jugador a cualquier posición del mapa

MechWarrior 2: Mercenaries

190 SUPERFUNKICALIFRAGISEXY Invulnerabilidad
191 ISEEFIREANDISEERAIN Munición
192 OOOHHHLLLAAALLLAAA Calor
193 WEDIDITAGAIN Imagen de los creadores
194 ITSDABOOOMB Bomba
195 INMYBEAUTIFULBALLOON Jump Jets
196 REDJACKRULES Suicidio
197 LIKETHECOMSTARBABY Ganar la misión
198 ONTIMEEVERYTIME Modo rápido
199 BUBBLEBOY Esferas
200 CRAZYSEXYCOOL Jump Jet
201 BEHOLDMYGLORY Vista libre
202 ANTIJOLT Modo lento

Saga Wing Commander

203 Cuando teclees el comando de arranque para Wing Commander o Wing Commander 2, añade un espacio y el siguiente texto "Origin -k"



(sin las comillas y respetando las mayúsculas y minúsculas, o no funcionará). Podrás volar contra cualquier escuadrón de Kilrathi sin sufrir un solo impacto, y además destruye cualquier nave marcada como objetivo (incluyendo las grandes naves insignia) pulsando CTRL y DEL simultáneamente.
204 En Wing Commander III, el proceso es parecido. Arranca el juego con wc3 -mitchell y cuando estés en combate pulsa Ctrl-W para eliminar a un objetivo marcado, y Ctrl-Alt-W para eliminar a todos los enemigos localizados con el radar.
205 En Wing Commander IV, arranca con wc4 -chicken. Los controles son: Ctrl-W para destruir un objetivo marcado, Ctrl-Alt-W para destruir a todos los enemigos dentro del alcance del radar, y Alt-O para ser invulnerable.

X-Wing

206 WIN Armas infinitas

Monster Truck Madness

207 Teclea TREX y tu camión se convertirá en un dinosaurio robot.



Metaltech: Battledrome

208 Cuando introduzcas tu nombre en la pantalla principal, añade un asterisco (*) como primera letra del nombre. Conseguirás dinero para comprar lo que quieras.

EarthSiege

209 Desde el menú principal, empieza o continúa una campaña. Vuelve al menú principal y selecciona una misión suelta, escogiendo cualquiera de las que te ofrezcan. Entra en el informe de la misión y pulsa en armamento. Coge el Herc más grande. Vuelve a la pantalla de informe de la misión y cancélala. Continúa la campaña desde el menú principal, juega la primera misión asignada y salva. Carga la partida salvada y tendrás todos los Hercs disponibles para jugar.

TFX

210 Mientras vuelas pulsa SHIFT-D para conseguir munición, cohetes y granzas.

Inferno

211 En la cabina mantén pulsado el SHIFT derecho y teclea LOLIFE. En el HUD aparecerá el mensaje "Cheat-Enabled". Serás invencible y tendrás armas ilimitadas.
212 Si pausas el juego con ALT-P y pulsas los números de 1 a 7, conseguirás la cápsula de combate correspondiente.



Lemmings 3D

Códigos de salto de nivel, tecléalos en cualquier momento.

213 NASTALIK Nivel 2 (Which Exit?)
214 PADUASOY Nivel 3 (Alilemm's)
215 BRELOQUE Nivel 4 (Castle Lemmalot)
216 OCHIDORE Nivel 5 (A Short Cut Through the Woods)
217 CECROPIA Nivel 6 (Alpine Assault Course)
218 KABELJOU Nivel 7 (Land Ahoy)
219 DOUMPALM Nivel 8 (A Head Above the Rest!)

Gobliiins

Teclea el código en cualquier momento para saltar directamente a estos niveles:

220	Nivel 2:	VQVQFDE
221	Nivel 3:	ICIGCAA
222	Nivel 4:	ECPQPCC
223	Nivel 5:	FTWKFEN
224	Nivel 6:	HQWFTFW
225	Nivel 7:	DWNDGBW
226	Nivel 8:	JCJCJHM
227	Nivel 9:	ICVGCGT
228	Nivel 10:	LQPCUJV
229	Nivel 11:	HNWVGKB
230	Nivel 12:	FTQKVLE
231	Nivel 13:	DCPLQMH
232	Nivel 14:	EWDGPNL
233	Nivel 15:	TCNGTOV
234	Nivel 16:	TCVQRPM
235	Nivel 17:	IQDNKQO
236	Nivel 18:	KKKPURE
237	Nivel 19:	NGOGKSP
238	Nivel 20:	NNGWTTO
239	Nivel 21:	LGWFGUS
240	Nivel 22:	TQNGFVC

Crusader: No Remorse

241 Teclea JASSICA16 y escucharás una voz diciendo "Crusader: No Remorse." Pulsando ALT-F10 serás invulnerable, F10 te da todos los objetos y armas.

Crusader: No Regret

242 Teclea LOOSECANNON16 y escucharás una voz diciendo "Crusader: No Regret." Pulsando ALT-F10 serás invulnerable, F10 te da todos los objetos y armas.

Duke Nukem 3D

243 DNALLEN Te da un mensaje
244 DNCLIP Atravesar muros (muy inestable)
245 DNCOSMO Otro mensaje
246 DNHYPER Efecto esteroides
247 DNBETA Otro mensaje más
248 DNSKILL# Ajusta el nivel de habilidad (sustituye el # por un valor)
249 DNCOORDS Te muestra tus coordenadas
250 DNRATE Muestra la velocidad de imágenes por segundo
251 DNITEMS Te da todos los objetos
252 DNKEYS Conseguirás todas las llaves
253 DNDEBUG Te muestra la información de debug
254 DNINVENTORY Todos los objetos
255 DNWEAPONS Conseguirás todas las armas y munición completa
256 DNMONSTERS Desactiva los monstruos
257 DNCASHMAN Tira dinero al pulsar la tecla de usar
258 DNVIEW Visión exterior (igual que con F7)
259 DNSCOTTY## Saltar de nivel (primero el episodio y después el nivel con dos dígitos). Ejemplo: Nivel 7 del episodio 1, teclea dnscotty107. Es importante incluir los ceros.
260 DNSTUFF Todas las armas, llaves y objetos
261 DNSHOWMAP Te muestra todo el mapa
262 DNCORNHOLIO Modo dios, jetpack ilimitado
263 DNKROZ Igual que Cornholio

Quake

Debes introducir los códigos desde la consola.

264 GOD Modo dios
265 IMPULSE 9 Todas las armas
266 IMPULSE 255 Daño cuádruple
267 MAP ExMy Salto de nivel. Cambia la "x" con el número de episodio y la "y" por el número de nivel.
268 NOCLIP Atravesar paredes
269 FLY Volar. Usa las teclas "d" y "c" para ascender y descender.
270 NOTARGET Los monstruos no te atacarán a menos que ataques tú.
271 REGISTERED 1 Truca la versión shareware para que crea que es la registrada, permitiéndote conseguir todas las armas en multijugador, pero sin dejarte acceder a los niveles registrados.

272	GIVE #	Te da el arma #
273	GIVE S #	# Shells
274	GIVE N #	# Nails
275	GIVE R #	# Rockets
276	GIVE C #	# Cells
277	GIVE H #	# de vida



Doom y Doom II

278 IDDQD Modo dios
279 IDFA Munición y armas
280 IDKFA Munición, llaves y armas
281 IDCLIP Atravesar muros. Desactiva el código con la misma palabra para coger objetos o usar interruptores en las puertas.
282 IDSPISPOPD Lo mismo que el anterior, pero para Doom I
283 IDCHOPPERS Conseguir la motosierra (y un mensaje críptico)
284 IDDT Con el Automapa en pantalla, alterna entre el mapa normal, un mapa completo, y un mapa completo indicando los objetos y enemigos
285 IDBEHOLDS Pack berserker

286 IDBEHOLDV Invulnerabilidad temporal
287 IDBEHOLDI Invisibilidad temporal
288 IDBEHOLDA Automapa completo
289 IDBEHOLDR Traje antirradiación
290 IDBEHOLDL Visor de amplificación luminosa
291 IDCLEV Salta al nivel del episodio que teclees a continuación
292 IDMYPOS Muestra coordenadas y dirección

Descent 2 *(Versión Demo)*

293 ZINGERMANS Activa o desactiva invulnerabilidad
294 MOTHERLODE Armas Wowie Zowie
295 ALIFALAFEL Accesorios
296 EATANGELOS Armas de rastreo (todas)
297 CURRYGOAT Todas las llaves
298 JOSHUAAKIRA Mapa completo
299 WHAMMAZOOM Saltar de nivel
300 ERICAANNE Armas que rebotan
301 BITTERSWEET Muros psicodélicos
302 PIGFARMER Si lo usas una vez, aparecerá el mensaje "Hi John!!!" Reduce el tamaño de la pantalla y verás "Bye John."

Descent 2 *(Versión registrada)*

303 GOWINGNUT El Guidebot ataca a los enemigos
304 HELPVISHNU Crea más Guidebots
305 GODZILLA Puedes matar a los robots chocando con ellos
306 FREESPACE Salto de nivel
307 SPANIARD Mata a todos los robots la primera vez que lo tecleas, la segunda al jefe de nivel, y la tercera al Guidebot.
308 ALMIGHTY Invulnerabilidad
309 ROCKRGRL Automapa completo
310 LPNLIZARD Te da armas de rastreo

Dark Forces

311 LABUG Modo Insecto: te permite atravesar pasos estrechos y reduce mucho tu tamaño al esquivar (muy útil en la trituradora de basura).
312 LACDS Mapa completo del nivel actual con la ubicación de enemigos, objetos y puertas.
313 LADATA Muestra el contador de navegación, útil para marcar las coordenadas exactas de objetos y corredores importantes.
314 LaiMlame Modo dios
315 LAMAXOUT Munición, escudos, armas e inventario con todos los objetos al máximo.
316 LANTFH Te teleporta a la posición actual del mapa un nivel por encima o por debajo del actual.
317 LAPOGO Desactiva las comrpobaciones de altura, permitiéndote alcanzar altos precipicios y bordes.
318 LAPOSTAL Todas las armas y munición
319 LARANDY Produce el mismo efecto que la supercarga, aumentando la velocidad de disparo de todas las armas durante 50 segundos.
320 LAREDLITE Congela a los enemigos. Todos ellos sufren daño en este modo, pero tendrás que desactivarlo para que haga efecto.
321 LASKIP Completar el nivel actual con éxito
322 LAUNLOCK Te da todas las llaves, tarjetas de acceso, el arma rota del Dark Trooper, la cinta de datos, los patines de hielo y el metal Phrink.
323 LASECBASE Nivel 1
324 LATALAY Nivel 2
325 LASEWERS Nivel 3
326 LATESTBASE Nivel 4
327 LAGROMAS Nivel 5
328 LADTENTION Nivel 6
329 LARAMSHED Nivel 7
330 LAROBOTICS Nivel 8
331 LANARSHADA Nivel 9
332 LAJABSHIP Nivel 10
333 LAIMPCITY Nivel 11
334 LAFUELSTAT Nivel 12
335 LAEXECUTOR Nivel 13
336 LAARC Nivel 14

Descent *(Versión shareware)*

Para usar estos trucos, reconfigura el teclado antes para no usar teclas peligrosas, como la "b" para lanzar bombas.

337 SCOURGE Armas WowieZowie
338 MITZI Todas las llaves
339 RACERX Activar/desactivar invunerabilidad
340 GUILE Activar/desactivar camuflaje
341 TWILIGHT Recargar escudos
342 FARMERJOE Saltar de nivel
343 ASTRAL Modo espíritu (sólo de la versión 1.4 en adelante)

Descent *(Versión registrada)*

344 GABBAGABBAHEY Activar trucos
345 BIGRED Armas SuperWowieZowie
346 BUGGIN Modo turbo, todo se acelera (los enemigos también)
347 BRUIN vida extra
348 FLASH Indica el camino de salida
349 AHIMSA Impide que las naves enemigas disparen
350 POBOYS Destruye el reactor (sólo en la versión 1.4)
351 PORGYS Armas MegaWowieZowie (sólo versión 1.4)
352 LUNACY Los robots se aceleran (sólo versión 1.4)

Terminator: Future Shock

353 BANDAID Recupera energía y armadura
354 FIREPOWER Te da todas las armas
355 SUPERUZI Conseguirás una super uzi con 9999 de munición
356 NEXTMISSION Pasar a la siguiente misión
357 TURBO Activa el modo turbo
358 ICANTSEE Infravisión
359 GARBLE Te permite ver los códigos mientras los tecleas
360 WHOAMI Muestra tus coordenadas



Hellbender

361 TOTLPWR Sube la energía principal al 100%
362 URDEAD# # = un arma entre 0 - 9
363 MAXMEUP Pone el casco al 100%
364 IMPUMPD Todas las armas
365 AUNTEM# Ir al planeta 1 - 8
366 IMSTUCK Saltar la misión actual
367 STEROID Invencibilidad

Marathon I y II (Macintosh)

368 En la escena de nuevo juego pulsa Comando-Opción, y empieza una nueva partida. Teclea BUIHAVENOCLUE, lentamente, esperando dos segundos entre letra y letra.

Rayman

Al teclear los códigos, no debes usar ni SHIFT, ni ALT o CTRL. Para los números, utiliza la fila superior de teclas del teclado.
369 Para conseguir cinco vidas teclea "kom0ogdk"
370 Para 10 tings teclea "86e40g91"
371 Breakout "b76b7081"

Heretic

372 QUICKEN Igual que el modo dios en Doom.
373 MASSACRE Elimina a todos los enemigos del nivel.
374 SKEL Conseguir las llaves
375 RAMBO Recuperar totalmente armadura y armas
376 ENGAGE Salto de nivel, teclea el código y el nivel al que quieres ir.
377 KITTY Atravesar paredes, desactívalo para coger un objeto o activar un interruptor.
378 COCKADOODLEDOO Te reirás cuando lo teclees.

Hexen *(Versión comercial)*

379 SATAN Te hace invulnerable
380 DELIVERANCE Te convierte en cerdo
381 BUTCHER Mata a todos los monstruos
382 CLUBMED Vida al máximo
383 NRA Armas, mana y armadura, al máximo.
384 INDIANA Inventario completo
385 LOCKSMITH Conseguirás todas las llaves
386 SHERLOCK Te da todos los objetos de puzzles
387 CASPER Atravesar paredes
388 SHADOWCASTER# Cambiar clase; # es un número: 0=guerrero, 1=clérigo, 2=mago
389 WHERE Muestra las coordenadas del mapa
390 TICKER Muestra la velocidad de animación
391 MAPSCO Alterna el detalle del mapa en modo mapa mode
392 MRJONES Indica el número de la versión
393 NOISE Información de sonido
394 VISIT## Salta a los niveles 01-31 o al nivel 41
(Los códigos no funcionan en el nivel de dificultad más difícil, ni tampoco en multijugador.)

Hexen *(Versión shareware y demo)*

395 BGOKEY Modo dios
396 CRHINEHART Todas las armas
397 BRAFFEL Consguie 25 artefactos
398 MRAYMONDJUDY Todas las llaves
399 SGURNO 100% de salud
400 RJOHNSON Atravesar paredes
401 JSUMWALT Coordenadas
402 EBIESSMAN Te convierte en un cerdo
403 REVEAL Con el mapa activado, alterna entre mapa completo, mapa completo con enemigos y objetos, y mapa normal.
404 TMOORE Todos los objetos
405 BPELLETIER## Saltar al nivel ##
406 CSTIKA Masacrar a los enemigos
407 PLIPO Cambiar de clase (0=guerrero; 1=clérigo; 2=mago)



Earthworm Jim

408 ITSAWONDERFUL Una vida extra
409 HATMAN Convierte a Jim en Hatman
410 ONANDONANDON Máximo número de continuaciones del juego
411 POPQUIZHOTSHOT 1000 balas
412 SLAUGHTERHOUSE Acceso a los cinco primeros niveles del juego.

Fury 3

413 TRYMEON Modo dios
414 GIVITIUP Todas las armas
415 URDUSTD Turbo
416 JUMPNIT Saltar al siguiente nivel
417 WORMITx Saltar al nivel x
418 SSMOKIN Modo turbo
419 TUFENUF Escudos
420 PACKIN1 Servo-munición
421 PACKIN2 Munición isokinética
422 PACKIN3 Munición de láser de fuego rápido
423 PACKIN4 Munición de DOM
424 PACKIN5 Munición de Viper
425 PACKIN6 Munición de Baryon
426 PACKIN7 Superbombas

Need For Speed

Debes ganar el torneo para conseguir un circuito extra. Cuando ganes el segundo torneo, podrás utilizar estos códigos.

427 EAC POWR Coche extra
428 EAC WARP Aumentar velocidad
429 EAC RALY Springs se hace egipcio

Jazz Jackrabbit

Para activar los códigos, pausa el juego con la tecla "P", pulsa la tecla de borrar (encima del ENTER), y teclea el código. En algunas versiones del juego, tendrás que añadir las letras "DD" antes de cada código.

430 SABLE Volver rojo a Jazz y aumentar la velocidad
431 CSTRIKE Conseguirás una tabla de surf voladora
432 BAD Pájaro escolta
433 DOOM Los enemigos son más duros
434 KEN Salir al DOS
435 HOOKER Coger una gema
436 MARK Mata a Jazz
437 APOGEE Versión en 16 colores la mitad de rápida
438 LAMER Saltarte el nivel actual
439 HOCUS Teleportarte por el nivel actual
440 BOUF Te vuelve invencible
441 GUNHED Todas las armas y 100 de munición para cada una.

Rebel Assault

442 Tras el logo animado de LucasArts, mueve el joystick ARRIBA y pulsa DISPARO, ABAJO y DISPARO, IZQUIERDA y DISPARO, DERECHA y DISPARO. Escucharás sonar un teléfono y una voz contestando "LucasArts", lo que te indicará que el modo de trucos está activo. Ahora podrás saltar a cualquier capítulo del juego sin tener que escribir ningún código. Para hacerlo, teclea el número del capítulo que quieras jugar (1-9 para los capítulos 1-9 y A-F para los capítulos 10-15). Pulsando el + del teclado numérico (a la derecha), pondrás tus daños a cero, y con ESC accederás a la siguiente escena de animación.

Strife *(Versión comercial)*

443 GPS Muestra la posición
444 SPIN## Cambia la música
445 OMNIPOTENT Modo dios
446 BOOMSTIX Todas las armas
447 JIMMY Te consigue algunas llaves
448 PUMPUP Conseguir poderes
449 GRIPPER No hay deslizamiento
450 ELVIS Atravesar paredes
451 RIFT## Saltar al nivel 01-32
452 STONECOLD Mata a todos los monstruos del nivel
453 DONNYTRUMP 300 piezas de oro
454 LEGO Te da otro punto de sigilo
455 TOPO Mapa completo (con el mapa activado)
456 DOTS Ticker FPS
457 SCOOT# Ir a un punto del mapa

Strife *(Versión shareware)*

458 STUFF Serás invencible, conseguirás todas las armas y llaves, y un rayo teleportador.
459 IBGOD Serás invencible
460 GUNS Todas las armas
461 LISTIT Accesorios
462 OPEN Todas las llaves
463 STIC Botas de sigilo
464 MONEY Dinero y resistencia
465 KELLEM Mata a todos los enemigos del nivel
466 SPIRIT Atravesar paredes
467 GOTO## Ir al nivel ## (32-34)
468 MOVEME# Teleportarte a un punto del mapa
469 IDDT Mapa completo (con el mapa activado)
470 ILIVE Activa/desactiva utilización automática de salud (igual que con F5)
471 AIBRAIN Activa/desactiva la inteligencia artificial
472 IDMYPOS Muestra las coordenadas
473 IDMUS## Cambiar la pista de sonido (01-10)
474 TIC Activar/desactivar Devparm

Terminal Velocity

475 TRIFIR0 Serás invencible temporalmente
476 TRIFIR1 Recarga el PAC
477 TRIFIR2 Recarga el ION
478 TRIFIR3 Recarga el RTL
479 TRIFIR4 Recarga el MAM
480 TRIFIR5 Recarga el SAD
481 TRIFIR6 Recarga el SWT
482 TRIFIR7 Recarga el DAM
483 TRIFIR8 Recarga el combustible del afterburner
484 TRIFIR9 Invisibilidad
485 TRIFIR10 Serás totalmente invencible
486 TRIGODS Modo dios y mejora de armas
487 TRINEXT Salta al siguiente nivel
488 TRISHLD Recupera los escudos al 100%
489 TRSCOPE Osciloscopio
490 TRIHOVR Combate inmóvil
491 TRFRAME Imágenes por segundo
492 TRIWARP# Salta al nivel #
493 TRIBURN Super propulsor de afterburner
494 3DREALM Mejora las armas

Syndicate

Cambia el nombre de tu equipo por uno de los siguientes, dependiendo del truco que quieras aplicar.

495 Nuk Them Seleccionar cualquier país del mapa
496 To the Top Prueba y verás
497 Rob a Bank Conseguirás dinero
498 Cooper Team Conseguir dinero y objetos
499 Watch the Clock Acelera el reloj permitiendo acabar antes las investigaciones.

Magic Carpet 1 y 2

Para activar los trucos, detén completamente tu alfombra (o teclea el código al principio del nivel) y pulsa la tecla "I". Aparecerá un recuadro bajo la barra de estado para que puedas introducir un mensaje. Para activar los códigos teclea RATTY. Estas combinaciones de teclas te harán un mago muy poderoso.

500 ALT-F1 Todos los hechizos
501 ALT-F2 Más mana
502 ALT-F6 Concede curación total
503 ALT-F7 Mata a todas las criaturas del nivel
504 SHIFT-C Completa el nivel
505 Para saltar de un nivel a otro, teclea CARPET en el recuadro, seguido por el número del nivel (1-50).
506 Para Magic Carpet 2, teclea WINDY para activar los códigos. Las combinaciones de ALT + tecla de función tienen el mismo resultado en ambos juegos.

Wolfenstein 3D

Arranca el juego con un parámetro:
507 Versión 1.0: "wolf3d -next"
508 Versión 1.1: "wolf3d -goobers"
Dentro del juego, tendrás que activar los trucos:
509 Versión 1.0: CTRL+ALT+ENTER
510 Versión 1.1: SHIFT izquierdo+ALT+BORRAR (encima del ENTER)
Ahora podrás usar estos códigos:
511 TAB-G Modo dios
512 TAB-I Añadir objeto
513 TAB-H Auto-mutilación
514 TAB-N Atravesar paredes
515 TAB-P Pausa el juego
516 TAB-Q Salir
517 TAB-W Modo turbo
518 TAB-X Suma objetos extra
519 TAB-E Termina el nivel
520 M-L-I Armas, munición, e invulnerabilidad

Death Rally

Teclea el código durante la carrera.
521 DRUB Inmunidad
522 DREAD Munición ilimitada
523 DRAG Turbo ilimitado
524 DRINK Combustible para el cohete
525 DRUG Efecto hongo en el menú
526 DROOL Conseguir $500.000
527 DRAW Conseguir $1000
528 DROP Bajar 10 puntos
529 DRIVE Conseguir 10 puntos (sólo versión completa)

Slipstream 5000

530 Desde el menú principal, teclea REFINERY (en algunos teclado puede ser REFINERZ). Saldrá un mensaje diciendo "Cheating will get you everywhere". Ahora puedes seleccionar cualquier circuito, y siempre tendrás dinero para reparar tu nave.

SCREAMER

Teclea los códigos en las pantallas de menú.
531 VTELO Todos los circuitos normales están disponibles
532 INVER Circuitos revertidos disponibles
533 MONTY Cambian los gráficos de los obstáculos
534 JOINT Más gráficos de obstáculos
535 CLOCK Desactivar el reloj
536 TAZOR Hace disponible el coche bala
537 UPDOW Invierte los gráficos
538 MIRRO Modo espejo
539 ABURN Los demás coches serán coches bala. No podrás desactivarlo sin instalar de nuevo el juego o sacando una copia de seguridad del archivo choice.dat

Hi-Octane

540 ALT-F1 Auto-destrucción
541 ALT-F2 Matar a los enemigos
542 ALT-F3 Petróleo
543 ALT-F4 Munición máxima
544 ALT-F5 Escudos máximos
545 ALT-F6 Una vuelta más
546 ALT-y Activar piloto automático
547 ALT-c Desactivar piloto automático

Fatal Racing

Utiliza los códigos como nombre de jugador
548 SUPERMAN Tu coche será invulnerable
549 CUPWON Ver la secuencia final del campeonato
550 CINEMA Jugar en pantalla ancha
551 FORMULA1 Acceso a coches alternativos
552 MREPRISE Acceso a una nueva serie de circuitos
553 MRFROSTY Los circuitos se vuelve resbaladizos
554 WARGATE Salto de coches



Pitfall: The Mayan Adventure

555 FRAMERATE Indica la velocidad de imágenes por segundo
556 HATMAN Convierte a Harry Jr. en una figura de madera. Tecléalo otra vez para volver a la normalidad.
557 LETSDOTHETIMEWARP Acceder al nivel secreto de Atari 2600
558 IDBUYTHATFORADOLLAR Acceso a todos los niveles
559 IDDQD Verás a los desarrolladores y un mensaje
560 MEOWMEOWLIKEMEOWMAN Nueve vidas
561 PUMPYOUUP Recarga las armas
562 EATMOREBRAN Nueve continuaciones
563 FIVEEASYPIECES Acceso a los primeros cinco niveles

Raptor

564 Con la tecla de borrado (encima del ENTER), recuperarás la energía y obtendrás un rayo mortal a costa de tu dinero. Sólo funciona en la versión registrada.

565 Modo Debug: Teclea "SET S_HOST=CASTLE" (en mayúsculas) desde el DOS antes de cargar el juego. Serás invencible y tendrás todas las armas.

566 Salto de nivel: no podrás utilizar este truco salvo que hayas activado el modo debug (ver truco anterior). Ve a la pantalla de selección de nivel (Bravo Sector, etc...). Las combinaciones son de dos teclas que NO debes pulsar al mismo tiempo. La tecla 1 es Z para el Episodio 1, X para el 2 e Y para el 3. La tecla 2 es cualquier tecla entre la Q y la O, siendo la Q el nivel 1 y la O el 9. Esto funciona tanto en la versión comercial como en la shareware, pero si intentas usarlo en esta última para acceder a un nivel de la versión registrada, el juego se colgará.

567 Para ponerte el modo "Battle Cow" y escuchar la música de Apogee, cambia la fecha del sistema para que coincida con la de uno de los programadores de Cygnus. Cuqluier año debería funcionar mientras no sea pasado: 12 de Marzo - Bobby Prince; 16 de Mayo - Scott Host; 28 de Agosto - Rich Fleider; 2 de Octubre - Jim Molinets.

568 También puedes conseguir el modo "Battle Cow" oscureciendo el interruptor de la pantalla de selección de sector (choose sector) y encendiendo las tres luces de la derecha (en la versión 1.0 no enciendas la del centro). De esta forma, no escucharás la canción de Apogee.

Mortal Kombat I y II

569 Abre el menú de configuración (setup) pulsando F10. Mantén pulsada la tecla SHIFT mientras tecleas DIP. Aparecerá un menú de interruptores que puedes alterar a voluntad. Sus funciones son:

570 Interruptor 1: Activar/desactivar Fatalities

571 Interruptor 2: Activar/desactivar sangre

572 Interruptor 3: Activar/desactivar oferta de cómic

573 Interruptor 4: Activar/desactivar Fatalities de la CPU

574 Interruptor 5: Activar/desactivar juego libre

575 En Mortal Kombat II, desde la pantalla de copyright (negra con letras blancas) teclea AICULEDSSUL. Durante la demo, pulsa F9.

One Must Fall 2097

576 Accede al menú oculto durante el juego pulsando al mismo tiempo y manteniendo la pulsación, las teclas numéricas 2,0,9,y 7. Tendrás muchas opciones nuevas, incluyendo un peso mayor, vitalidad, daños, dificultad, y algunas otras.

577 Para aumentar el nivel de dificultad en una partida de un jugador, en el menú de configuración, dentro del apartado de dificultad (Difficulty), pulsa el cursor derecho varias veces tras haber llegado al modo "World Class", y aparecerá "Deadly". Después, mantén pulsadas las teclas O, M, y F. Entonces aparecerá el modo "Ultimate."

578 Durante el juego, mantén pulsadas las teclas B, I, y G, más un número entre 1 y 9 para aumentar la cantidad de restos y metal que salta por los aires tras un impacto. Manteniendo pulsadas las teclas R, E, I, y N, los restos de las explosiones "lloverán" permanentemente entre el suelo y el techo.

Battle Arena Toshinden

579 FUNNYHEADS Los luchadores tendrán cabezones

580 LIFEISUNFAIR Usa las teclas numéricas para realizar movimientos especiales

581 GIMMEJIM Te permite seleccionar a los "jefes"

582 VIRTUAL1 Cambia la perspectiva a primera persona. (Ve al menú de opciones y ajusta el ángulo de la cámara para volver a la normalidad.)

Virtua Fighter PC



583 Para jugar como Gold Dural, en el menú de selección de personajes pulsa Abajo, Arriba, Derecha, DEL+Izquierda. Si funciona, escucharás un sonido peculiar.

584 Para jugar como Silver Dural, en el menú de selección de personajes pulsa Abajo, Arriba, Derecha, DEL+Izquierda. Si funciona, escucharás un sonido peculiar.

585 *Para añadir a Dural a la pantalla de Registro:*
A. En la pantalla de "Press Start", pulsa Arriba 17 veces, y luego ENTER.
B. Ahora, si entras en la pantalla de opciones, deberías escuchar "Ring Out."
C. Las estadísticas de Dural están en la pantalla de registro.

586 Tamaño del ring y selección de escenario:
A. En la pantalla de "Press Start" pulsa Arriba 12 veces, y después ENTER.
B. Al entrar en la pantalla de opciones, deberías escuchar "K.O."
C. Mueve el cursor hasta EXIT y pulsa abajo una vez más.
D. El cursor desaparecerá.
E. Pulsa DEL y aparecerá una segunda pantalla de opciones.

587 Ver créditos: Mantén pulsado el DEL durante las demos de apertura para ver los créditos con los creadores del juego.

588 Repeticiones a cámara lenta: al final de un asalto, pulsa y mantén DEL-FIN-AV.PÁG. La repetición será a cámara superlenta.

589 Ver desde otros ángulos de cámara (en modo "Watch"): Pulsa F7.
590 Escoger victoria: Mantén pulsada la tecla DEL, FIN o AV.PÁG. antes de que el personaje aseste el golpe de victoria y podrás seleccionar el que quieres ver. También hay una reservada para cuando consigues un "Excellent!"

Rise of the Robots

(Algunos de estos trucos sólo funcionan en partidas a dos jugadores)
591 Temporalmente invencible: atrás, atrás, atrás, ataque
592 Alterar temporalmente los controles del oponente: adelante, adelante, adelante, adelante, ataque
593 Jugar military vs. military: En la pantalla principal, pulsa izquierda, derecha, izquierda, y derecha repetidas veces hasta que la pantalla parpadee.
594 Para combatir contra el supervisor: En la pantalla principal, pulsa izquierda, izquierda, derecha, y derecha, y repite hasta que la pantalla parpadee. Podrás jugar contra el supervisor como jugador 2, o ir al entrenamiento y jugar con el ordenador como supervisor.
595 Los movimientos del Supervisor son abajo-adelante-arriba para la mantis religiosa, y abajo-atrás-arriba para fusión y curación.

Battle Beast

En la hoja de pedido (order form) teclea YOYOYO. Teclea uno de los códigos que siguen en el menú de Tramposo (Cheater). Pulsa el botón de Cheat con el botón izquierdo del ratón.
596 AOFREOIO Acceso a todas las puertas de bonus
597 EATEE Desactivar el morphing en bestia
598 EHRTRR Activa/desactiva el vuelo automático en las habitaciones de bonus
599 ERHNE Tendrás que combatir a todos los oponentes
600 ERHYHRLY Debilita al malvado Toadman
601 ITIHFO Activa dos de tres combates
602 OAOAEIOA Activa el vuelo automático en el laboratorio
603 OFOVH Duplica el límite de tiempo en las habitaciones de bonus
604 OIVNNFOF Activa los ataques "tadpole" en el laboratorio
605 ORUFO Tu bestia será invencible en las habitaciones de bonus

Rise of the Triad

Teclea los códigos durante el juego. No olvides que debes introducir el primero ("Dipstick") para activar los trucos.
606 DIPSTICK Activa/desactiva los trucos
607 SHOOTME Armadura a prueba de balas
608 BURNME Armadura de asbesto
609 CHOJIN Sin heridas con armas
610 BOOZE Misil borracho
611 BONES Muro de fuego



612 TOOSAD Modo dios (invulnerabilidad temporal)
613 FLYBOY Modo Mercury
614 BADTRIP Modo Shrooms
615 BOING Modo Elasto
616 SPEED Activar correr automáticamente
617 PANIC Recuperar el modo normal, con toda la salud, sin modos, llaves o armas.
618 WHACK Golpearte a ti mismo
619 86ME Matar al personaje
620 DIMON Activar disminución de luz
621 DIMOFF Desactivar disminución de luz
622 GOTO Ir a otro nivel
623 GOOBERS Reiniciar nivel actual
624 GOGATES Salir al DOS
625 GOARCH Salir del nivel actual
626 LONDON Activar niebla
627 NODNOL Desactivar niebla
628 SHINEON Activar focos de luz
629 SHINEOFF Desactivar focos de luz
630 LUNGDUNG Máscara antigas
631 SIXTOYS Objetos
632 HUNTPACK Equipar al jugador (armadura a prueba de balas, llaves, rastreo de calor)
633 JOHNWOO Dobles pistolas
634 PLUGME Ametralladora MP40
635 VANILLA Bazooka
636 FIREBOMB Bomba flamígera
637 HOTTIMES Rastreo de calor
638 SEEYA Mano de dios (modo dios permanente)
639 RIDE Activar/desactivar cámara de misiles
640 WHERE Activa/desactiva indicación de coordenadas

Prince of Persia

641 Arranca Prince of Persia tecleando PRINCE MEGAHIT y estas teclas estarán disponibles.
642 K Mata ipso-facto a todos los enemigos de la pantalla
643 R Te resucita en el punto en que moriste la última vez
644 + Aumenta el tiempo restante
645 - Disminuye el tiempo restante
646 SHIFT-L Salta al siguiente nivel
647 SHIFT-T Te da una vida extra
648 SHIFT-S Cura una vida perdida
649 SHIFT-W Te permite flotar en caidas largas
650 SHIFT-N Ver la pantalla que hay bajo la actual
651 SHIFT-U Ver la pantalla que hay sobre la actual
652 SHIFT-H Ver la pantalla que hay a la izquierda de la actual
653 SHIFT-J Ver la pantalla que hay a la derecha de la actual
654 SHIFT-B Bloquea los objetos inanimados
655 SHIFT-I Invierte la pantalla

1001 TRUCOS

Prince of Persia 2

656 Para obtener los poderes de Jeffar, mantén pulsadas las teclas 1, 2, y 3 al empezar el juego.
657 F1 indica la posición (pulsa otra vez para desactivar), F3 activa/desactiva el jugador, y F6 te pone una regla
568 Teclea PRINCE MAKINIT2 para arrancar el juego con los trucos activados.
659 SHIFT-T Suma energía
660 SHIFT-I Invierte la pantalla. Pulsa otra vez para volver al modo normal.
661 SHIFT-R Te muestra el número de habitación en el que estás y salta a la derecha.
662 SHIFT-W Te muestra el número de habitación en el que estás y salta a la izquierda.
663 SHIFT-B Modo ciego. En la pantalla actual, todo se queda en negro salvo los objetos animados. En otras habitaciones todo quedará en negro.



664 SHIFT-K Resta un punto de vida
665 + Suma algunos minutos al tiempo restante
666 - Resta minutos al tiempo que te queda
667 ALT-N Saltar al siguiente nivel
668 ALT-D Crear DUMP.TXT

FlashBack

669	QUENCH	Nivel 1
670	GHOST	Nivel 2
671	LEGEND	Nivel 3
672	BULLET	Nivel 4
673	DISRUPT	Nivel 5
674	TREMOUR	Nivel 6

Quarantine

675	omnicorp is all knowing	Nivel 1
676	keep the opressor oppressing	Nivel 2
677	the meek shall inherit zilch	Nivel 3
678	have you had your hydergine today	Nivel 4
679	kemo city is a nice place to visit	Nivel 5

680 Desde el DOS, tras la instrucción de arranque del juego, añade estas opciones: -cheater -infinite -nocar -invince. Durante el juego pulsa ALT, CTRL, y F7 antes de que nadie te golpee o lo hagas tú, y serás invencible, no habrá coches en la acrretera, y tendrás armas infinitas.
681 BEAVIS Salta a 100 puntos del final del nivel
682 GULLIVER Encoge a todos los enemigos
683 KMFDM Munición completa
684 BELFAST Matar a todos los enemigos

Lode Runner



Para que los Monjes Locos (Mad Monks) sean tus esclavos:
(Versión DOS)
685 Pulsa CTRL-F3 para activar el modo monje y utiliza las teclas T-Y-U/G-H-J/B-N-M para controlarlo. Con TAB cambiarás de monje.
(Versiones 1.2 y 1.3 de Windows)
686 Pulsa sobre el punto que hay en la esquina superior izquierda de la pantalla del menú principal, y teclea CTHULU (v1.2) o YOG (v1.3). Escucharás un gong, y podrás controlar a los monjes con las teclas T-Y-U/G-H-J/B-N-M. Pulsa TAB para cambiar de monje.

Tek War

687 NOGUARD No hay guardias en el juego.
688 NOENEMIES Eliminar a los enemigos
689 NOCHASE Los enemigos no disparan
690 NOSTROLL Eliminar a los inocentes
691 ALT-SHIFT-G Modo dios (sólo versión comercial)
692 ALT-SHIFT-W Todas las armas (sólo versión comercial)

Corridor 7

693 Para conseguir todas las armas, vida y minas de proximidad, pulsa y mantén las letras W, A, y X al mismo tiempo. Nota: Tu puntuación volverá a cero cada vez que uses este código. Puedes acceder a trucos individuales tecleando en el DOS, C7 LEVEL1 DIAGNOSTIC, al arrancar el juego. Después, durante el juego, prueba estas combinaciones:
694 BORRAR-G Activa/desactiva el modo dios
695 BORRAR-W Salta entre niveles
696 BORRAR-N Atravesar paredes
697 BORRAR-R Pone la imagen de un cráneo delante de tu personaje
698 BORRAR-I Aumenta tu puntuación

The Hive

699 Utiliza el nombre TORYO en la pantalla de inicio y tendrás acceso inmediato a las 20 misiones.

Novastorm

700 Durante el primer nivel de NovaStorm (versión completa) teclea la palabra "tomatoes" y obtendrás una divertida sorpresa: nuevos niveles, enemigos, "bosses", sonidos, y una música poco habitual.

Super Stardust

Debes introducir estos códigos como passwords en la pantalla principal:
701 NOBRAKES Máxima potencia de motor
702 HARDGAME Hace más difícil el juego
703 DNUMUAHCS Multiplica la energía por diez, pero sólo te deja una vida.
704 DIEALIENDIE Máxima potencia en todas las armas
705 JJRULES 35 vidas y todas las armas a máxima potencia
706 WARHEAD Detona los misiles cuando alcanzan un objetivo
707 ELITEMASTER Las armas son diez veces más potentes
708 PETSKUMODE Activa el modo "reverse"

Witchaven

709 BORRAR Entrar en el modo de trucos

710 SCOOTER Todas las armas
711 MOMMY Toda la magia
712 WANGO Todas las llaves

Witchaven II

713 BORRAR Entrar en el modo de trucos
714 MARKETINGModo dios
715 WEAPONS Todas las armas
716 HEALTH Recuperar vida
717 ARMOR Recuperar armadura
718 STRENGTH Potenciar la fuerza
719 POTIONS Todas las pociones
720 SPELLS Todos los hechizos
721 KEYS Todas las llaves
722 INVIS Invisibilidad
723 LEVEL## Salta al nivel ##

Totalmania

Para activar los códigos, mantén pulsadas CTRL y SHIFT y teclea CHEAT desde la pantalla principal.

724 CTRL-C Te da 1,000 créditos
725 CTRL-A Comprar todas las armas (usar en pantalla principal)
726 CTRL-N Saltar el nivel (usar en pantalla principal)
727 CTRL-P Mover unidad al cursor (usar durante el juego)
728 CTRL-I Serás invencible (usar durante el juego)
729 CTRL-R Recuperar escudos (usar durante el juego)
730 CTRL-M Activar/desactivar monstruos (usar durante el juego)

Worms

731 Teclea BAABAA en la pantalla de opciones de armas para acceder a un arsenal devastador.

Fire Fight

732
Mientras juegas, pulsa C, W y el + del teclado numérico. Después pulsa F12 para acceder al menú de trucos, donde podrás escoger Recuperar Escudos (Restore Shields), Armamentos Completo (Full Weaponry), o Activar/Desactivar Invulnerabilidad (Invulnerability).



Gender Wars

733 Guarda la partida como BUY A PLAYSTATION antes de la misión, y conseguirás invulnerabilidad y munición ilimitada.

Black Thorne

Para acceder directamente a estos niveles, selecciona la opción de password y teclea uno de estos códigos.

734 FBWC Nivel 2
735 QP7R Nivel 3
736 K3CH Nivel final

Blake Stone (Aliens of Gold y Planet Strike)

737 Pulsa JAM y ENTER. Debes pulsar estas teclas alternativamente. Cuando lo hayas hecho, aparecerá el mensaje "Now you're Jammin'", y conseguirás todas las llaves y el 100% de vida. Tu puntuación bajará a 0. Sólo funciona en la versión registrada.
738 Teclear POWERBALL como parámetro para arrancar el juego y activarás las teclas de debug. Tienes que mantener pulsados los cursores de izquierda y derecha durante la intro, cuando aparezca el logo de JAM (no las pulses hasta que empiecen a aparecer las letras blancas). Cuando cargue la pantalla de PC-13, puedes soltar los cursores. Escucharás un sonido peculiar durante la intro si has realizado el proceso anterior correctamente, siempre y cuando tengas una tarjeta de sonido (con el altavoz no oirás nada). Ahora podrás utilizar estas teclas (BORRAR se refiere a la tecla que hay encima del ENTER):
739 BORRAR-W Saltar nivel ([SHIFT] [W] carga el mapa por defecto)
740 BORRAR-D El jugador es invisible
741 BORRAR-G Modo dios
742 BORRAR-I Objetos
743 BORRAR-M Información de memoria
744 BORRAR-P Pausa
745 BORRAR-Q Salir del juego rápidamente
746 BORRAR-A Añade actores al mapa automático
747 BORRAR-U Abrir todos los niveles
748 BORRAR-O Indicar muros ocultos en el mapa automático
749 BORRAR-E Ganar la misión
750 BORRAR-B Color del borde
751 BORRAR-C Contar objetos
752 BORRAR-F Punto de vista
753 BORRAR-H Dañar al jugador (si no estás en modo dios)
754 BORRAR-S Movimiento lento
755 BORRAR-V VBL extra (Vertical Blanking Signal)
756 SHIFT-TAB Mostrar mapa automático completo con todos los actores

Puedes usar estas teclas durante el juego:

757 67 Conseguir todos los objetos extra (oro, munición, vida, etc.)
758 78 Matar a todos los actores
759 68 Conseguir todos los objetos extra y matar a los actores

Commander Keen: Goodbye Galaxy y Aliens Ate My Baby Sitter

760 Pulsa simultáneamente B, A, y T para obtener 99 disparos, una vida extra, y todas las gemas.

1001 TRUCOS

761 Pulsa A, 2 y ENTER a la vez para entrar en el modo debug. Podrás utilizar estos códigos:
762 F10-G Modo dios
763 F10-I Objetos gratis
764 F10-J Salto
765 F10-N Atravesar paredes
766 F10-Y Ver zonas ocultas del nivel
767 F10-B Ajustar color del borde (1-15)
768 F10-C Mostrar cantidad de objetos activos/inactivos del nivel
769 F10-D Grabar una demo
770 F10-E Terminar el nivel actual
771 F10-M Mostrar uso de memoria
772 F10-S Movimiento lento
773 F10-T Probar sprites
774 F10-V Añadir 0-8 VBS
775 F10-W Saltar a cualquier nivel
776 F10-Y Mostrar zonas ocultas

Commander Keen: Invasion of the Vorticons

777 C-T-ESPACIO (las tres juntas) Conseguirás el "pogostick", todas las llaves y munición completa.
778 SHIFT-TAB Atravesar un nivel no jugado en el mapa
779 G-O-D (las tres teclas juntas) Modo dios con vuelo al saltar

Tyrian

Teclea estos códigos en el menú de apertura.
780 TECHNO Arma especial: campo de minas
781 STORMWIND Arma especial: tormenta de arena
782 UNKNOWN Arma especial: dispersión de protones
783 ENEMY Arma especial: volcán dual
784 WEIRD Arma especial: bomba banana, ráfaga de bananas
785 STEALTH Arma especial: campo de cuchillas
786 Juego de artillería: en el menú de apertura, teclea DESTRUCT. Es un juego independiente, con uno o dos jugadores. Pulsa F1 para obtener las teclas de control.
787 Otro juego independiente, quizá el mejor. Cada uno tiene 5 vehículos. Tradicional: dos tanques enfrentados, no se puede usar gradación ni potencia. Heli Assault: el jugador uno tiene los helicópteros débiles y el dos tiene que dispararles. Heli Defense: igual que el anterior, pero el jugador uno debe derribar los helicópteros. Outgunned: Similar al primero.

Cannon Fodder

788 Durante el juego, pulsa M para activar el mapa. Mantén pulsada la tecla CTRL mientras tecleas FODDER. Aparecerá un borde blanco alrededor de la pantalla. Pulsa ENTER y pasarás al siguiente escenario.

Pinball Fantasies

789 Selecciona tablero, pero antes de que empiece el juego, teclea EARTHQUAKE.
790 Teclea EXTRABALLS para conseguir 7 bolas extra.

Arcade America

791 Pulsa ESC, teclea "7th" e introduce los códigos. Después de introducir el código pulsa ENTER, y Joey dirá "Cool" si ha funcionado.
792 ILOVEJOEY 50 vidas
793 GOLDENGUN 500 balas
794 OMNIJOEY Serás invencible
795 URHOPELESS Conseguirás un objeto especial
796 FATBOYCANTJUMP Activar modo de vuelo
797 GIMMETIME Ajustar el tiempo a 10 minutos
798 MAKEAWISH 10 vidas extra
799 GIMMEAMMO 10 balas extra

Destruction Derby



800 Selecciona el modo "Wreckin Racing" y utiliza "!damage!" como nombre. Serás invencible.
801 Para seleccionar el número de coches, utiliza el nombre "nplayer".

Lion King

802 Teclea DWARF en la pantalla del título, y cuando aparezca el mensaje "Cheat enabled", empieza a jugar.
803 H Obtendrás vida
804 L Selección de nivel

Silver Ball

805 ESC b n Bola extra en el tablero
806 ESC j n Controlar la bola con los cursores
807 ESC <F9> n Gráficos y sonidos curiosos
808 z Bloquear flipper izquierdo
809 x Bloquear flipper derecho
810 Espacio Hacer saltar la máquina

Havoc

Para usar estos códigos, pulsa la tecla TAB y teclea:
811 VVV Vehículos extra
812 SSS Escudos al completo
813 MMM Arma con rastreo de calor
814 AAA Munición completa
815 Para saltar niveles, ve a la pantalla de escoger vehículo ("pick your vehicle"), teclea CHEAT, el número del mundo (1-6) y el número del nivel (1-5).

Deathkeep

816 LEBUZ Volar
817 LEGEO Opciones de mapa y teleportación
818 LEHAT Hechizos ilimitados

819 LENEE Invencibilidad
820 LEOLD Puntos extra de experiencia
821 LEPIK Llave extra
822 LESKP Saltarte el nivel

Shellshock

Durante el juego, pulsa la tecla ESC, teclea el código y pulsa ESC otra vez.

823 RATTY RAT RATTY Invencibilidad

Zone Raiders

Pulsa F8 o F11 y teclea el código en cualquier momento del juego.

824 ISITWENTY20 Revelar todo el mapa
825 ISILETSBAIL Terminar la misión con éxito
826 ISIJAVANET Escudos y armazón al máximo
827 ISIWHEELS Xcar disponible
828 ISIDRIVE Todos los demás vehículos
829 ISIMAKEITSO Acceso a todos los niveles
830 ISIBEENTHERE Acceso al nivel secreto
831 ISIFATPACKED Armas y munición al máximo
832 ISISLEEP Todos los enemigos duermen
833 ISIQ Inmortalidad
834 ISIWIRES Mostrar rejilla

Zool

835 Teclea GOLDFISH, pulsa ENTER durante el juego y activarás los trucos. Teclea uno de los siguientes:
836 1 Serás invencible temporalmente
837 2 Saltar nivel
838 3 Saltar hasta el final del mundo

Realms of Chaos

En la versión shareware, pulsa BLOQ. MAYÚS, D y X, y antes de introducir un código, pulsa BORRAR (sobre el ENTER):

839 FIRE Potenciar armas
840 RAIN Vida
841 MAGMA Potenciar stamina
842 ASTRAL 250 gemas de mana
843 PRIME Combina los cuatro anteriores
844 ETHER Saltar nivel
845 WIND Una especie de invencibilidad

Wetlands

Introduce estos códigos en lugar de tu nombre:

846 COOLCOLE Todas las misiones
847 SAVANNAH 100% de energía
848 ELRAPIDO Municiones

Bio Menace

849 Pulsa C, A, y T simultáneamente para obtener la ametralladora, 99 de munición y 99 granadas.



Armas secretas:

850 Super Plasma Bolt Mantén pulsado al cursor de arriba hasta que escuches un sonido de carga y pulsa disparo.
851 Fireball Attack Gira a izquierda y derecha 6 o 7 veces en sucesión y pulsa disparo.
852 Electron Shield Gira a izquierda y derecha 6 o 7 veces en sucesión y pulsa la tecla de salto.
853 Invincibility Burst Mantén pulsado al cursor de arriba hasta que escuches un sonido de carga y pulsa el cursor de abajo.

Mortal Kombat 3

Al arrancar el juego, utiliza uno de estos códigos como parámetro:

854 MK3 1111 Los luchadores quedan miniaturizados y flotan
855 MK3 603015 El combate es a cámara lenta
856 MK3 12345 Los luchadores adelgazan y crecen
857 MK3 54321 Los luchadores quedan miniaturizados
858 MK3 8888 Los luchadores se expanden, quedando como tapones
859 MK3 8000 Modo de combate turbo
860 MK3 1995 Kombate invisible
861 MK3 831 Tus luchadores son invisibles
862 MK3 1000000Activa a Shao Kahn y Motaro (sólo en modo dos jugadores) Consulta las páginas 17-18 del manual del juego para saber cómo introducir estos códigos en la pantalla de VS BATLLE.
863 6-4-2-4-6-8 Carga y juega Galaga y termina el juego
864 2-0-5-2-0-5 Te da la victoria sobre Smoke en sólo un asalto en el round uno
865 0-3-3-5-6-4 Te da la victoria sobre Shao Kahn en sólo un asalto en el round uno
866 9-6-9-1-4-1 Te da la victoria sobre Motaro en sólo un asalto en el round uno
867 7-6-9-3-4-2 Te da la victoria sobre Noob Saibot en sólo un asalto en el round uno
868 9-7-8-2-4-3 Acorta el combate
869 3-4-8-2-7-9 Tienes la mitad de tiempo para acabar
870 9-7-2-2-7-9 No hay tiempo
871 4-6-0-4-6-4 Combate aleatorio
872 1-0-0-1-0-0 Inhabilita el arrojar cosas
873 2-3-9-4-9-4 Desactiva el barrido
874 0-2-0-0-2-0 Desactiva el bloqueo
875 9-8-7-1-2-3 Elimina las barras de energía
876 0-3-3-0-0-0 Handicaps del jugador 1
877 0-0-0-0-3-3 Handicaps del jugador 2
878 3-3-4-0-0-0 El jugador 1 recibe la mitad de daño de los golpes
879 0-0-0-3-3-4 El jugador 2 recibe la mitad de daño de los golpes
880 5-5-2-2-5-5 Ambos jugadores reciben la mitad de daño de los golpes
881 3-3-4-4-3-3 Ambos jugadores reciben el doble de daño de los golpes

Woodruff and the Schnibble of Azimuth

Los digicódigos de las puertas de los sabios son:

882 Gusto: KAH BLAZ ZIG STO
883 Salud: POO ZIG DRU BNZ
884 Fertilidad: BNZ POO GLAP BLAZ
885 Talento: KAH LRZ GOZ GNEE
886 Consejo: BLAZ KAH ZIG DRU
887 Trono: ZIG STO DRU BLAZ
888 Verbo: BNZ BNZ BNZ GLAP

Otros digicódigos:

889 Casa de Bo-Rita: GLAP ZIG GNEE LRZ
890 Baúl del Rey Boozook: GLAP POO GNEE ZIG

Digicódigos del Tobozón:

891 Parte meteorológico: KAH ZIG STO BLAZ
892 Canal de Azimuth: POO POO ZIG ZIG
893 Canal de televisión: POO BNZ BLAZ DRU
894 Número de Bo-Rita: BLAZ KAH POO GLAP
895 Número de Hacienda: GNEE BNZ GLAPP POO

Las fórmulas mágicas:

896 Memoria: sílaba directiva + sílaba elemental + sílaba dirigente
897 Diagnóstica: " elemental + " médica + " elemental
898 Pasado: " temporal + " elemental + " dirigente
899 Fuerza: " enérgica + fórmula consejera + fórmula elemental
900 Alegría: sílaba artística + sílaba elemental + sílaba consejera
901 Perceptiva: " intuitiva + " intuitiva + " elemental
902 Crecimiento: " elemental + " verde + " consejera

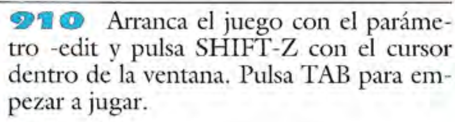
Wacky Wheels

Inroduce el código como parámetro del ejecutable del juego. No puedes usar más de un arma.

903 /2 El juego va más rápido
904 /3 El juego va más rápido todavía (útil en ordenadores muy lentos)
905 TURBO Al pulsar disparo y freno a la vez, se activa el turbo durante unos segundos
906 JUMP Al pulsar acelerador y freno, salta
907 HOG Consigues 99 erizos en cada carrera
908 ICE Consigues 99 cubitos de hielo en cada carrera
909 FIRE Consigues 99 fuegos en cada carrera

Abuse





910 Arranca el juego con el parámetro -edit y pulsa SHIFT-Z con el cursor dentro de la ventana. Pulsa TAB para empezar a jugar.

Alien Breed

Los códigos de los niveles son:

911 AAJIHGDDC Nivel 2
912 CGGHDGGDG Nivel 3
913 HDICICCII Nivel 4
914 IDHEHDGCC Nivel 5
915 IJIIDIHEC Nivel 6
916 CFDFEFEFJ Nivel 7
917 JIIJIIIIC Nivel 8
918 AAAABAAAA Nivel 9
919 CCGDGBBBB Nivel 10
920 HHIAAAJJIG Nivel 11
921 GGDDJJHFD Nivel 12
922 JIECBFGFF Nivel 13
923 HGGEDDCCB Nivel 14
924 HHHGFGDCC Nivel 15
925 IHHDCHGHFF Niveles 16-20

También puedes intentarlo con estos otros códigos especiales cuyo resultado será patente nada más teclearlos:

926 BODY
927 GRAB
928 BMHD
929 CMAP
930 DLTA
931 LEAVING MR CHRISTMAS
932 CUT A DISK
933 KEY TO THE CITY
934 MR YALE OR WHAT
935 JUST CALL ME MOGGY
936 WHY NOT CALL ME MOGGY AS WELL
937 JESUS THIS JIM BREAMS IS GOOD STUFF
938 AHH BUT WILL SHE SWALLOW IT STEVIE WONDER
939 KNACKERED JOYSTICK
940 HARD BASTARDS
941 ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON
942 FU_K OFF
943 JANUARY SALE NOW ON
944 ALIENS ARE BENDERS
945 ST EMULATIO
946 KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY
947 PC EMULATO
948 I JUST LOVE TEAM 17 SOFTWARE
949 I WANT FISH
950 SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED
951 THE IRAQIS MADE THE WEAPONS

Another World

Estos son los códigos para acceder a todos y cada uno de los diferentes niveles del juego:

952 LDKD Nivel 1
953 HDTC Nivel 2
954 CLLD Nivel 3
955 LBKG Nivel 4
956 XDDJ Nivel 5
957 FXLC Nivel 6
958 KRFK Nivel 7
959 KLFB Nivel 8
960 TTCT Nivel 9
961 XRJT Nivel 10

962 HBHK Nivel 11
963 TFBB Nivel 12
964 TXHF Nivel 13
965 CKJL Nivel 14
966 LFCK Nivel 15

Arkanoid

967 Mientras juegas con este incombustible clásico, teclea RUNCHEAT para conseguir vidas infinitas.
968 Para entrar en el modo de trucos, pausa el juego con la barra espaciadora y teclea DSIMAGIC, pulsando de nuevo la barra espaciadora. A continuación, tendrás que coger la cápsula DS amarilla. Ahora ya puedes conseguir las demás cápsulas usando estos trucos:
969 B Abre puerta y suma puntos
970 C Aguantar la bola
971 D Dividir en tres bolas
972 E Alargar plataforma
973 L Láser
974 P Jugador extra
975 S Ralentizar
976 F Saltar al último nivel

Simulación

Aces over Europe

977 BATAT Vida al máximo
978 Dads Armamento completo
979 QUARTS Invisibilidad

Comanche: Maximum Overkill

980 En el menú de opciones (pulsa ESC en cualquier pantalla y accederás a él) mantén pulsada la tecla de borrar (encima del ENTER) y teclea KYLE. Aparecerá un nuevo menú llamado "Cheats." Durante una misión, accediendo a él podrás reparar tu helicóptero y recargar todas las armas.

Falcon 3.0

981 Shift-T La hora del día
982 Shift-U Mirar abajo
983 Ctrl-Alt-5 Autonivel
984 P-TAB Cámara de reconocimiento (espera la pausa antes de pulsar TAB)
985 P-TAB-D Modo debug
1ª línea: (parte del código, no tocar)
2ª línea: Coordenadas N/S y E/O; Altitud (divide por 2); Velocidad
3ª línea: Imágenes por segundo
986 P-TAB-T Transportador; teclea el código de la localización y pulsa ENTER.
En el modo cámara, utiliza estas teclas:
987 + / - Aumentar/disminuir velocidad
988 PgUp / PgDn Aumentar disminuir altitud
989 F3 / F4 Rotar derecha/izquierda
990 Mantén pulsada SHIFT para rotación arriba y abajo



991 Mantén pulsada CTRL para un ajuste preciso

1942: Pacific Air War

992 RASTA Activa el modo de trucos.

Apache (Interactive Magic)

Teclea uno de los siguientes nombres como login para activar los diferentes modos de trucos.
994 Flamdwyn Aiobhell Armas infinitas
995 Lyn Wins Armas infinitas + invulnerabilidad + trucos de modelos
Trucos de modelos:
996 Alt-T Activar/desactivar sobrerotación de revoluciones.
997 Ctrl-T Activar/desactivar seguimiento del terreno
998 Alt-V Sin combustible
999 SHIFT-V Combustible
1000 Shift-Ctrl-Alt-Tab (con sobrerotación desactivada) Aceleración. Cada pulsación sucesiva de esta combinación de teclas, acelerará entre 0-9.

Red Baron

993 Haz que el avión "derrape", con el timón totalmente girado en una dirección y el alerón en dirección contraria para llevar un curso constante. Los enemigos creerán que no pueden tocarte. Sólo funciona de frente.



...

1001 **Pulsa CTRL-ALT-DEL y el interruptor etiquetado como "Power". Entrarás en ese extraño modo llamado "realidad", con gráficos 3D, sonido estéreo con surround, e increíbles texturas. Aunque la campaña parece larga y extensa, no estamos demasiado seguros de la calidad del modelo de vuelo, y muchas de las interacciones con los personajes carecen de sentido.**

Terror tridimensional

Realms of the Haunting

El género de terror en juegos de ordenador, explotado hasta ahora casi de forma exclusiva por Sierra, vuelve a cobrar vida en este título de Gremlin. El Mal prepara sus huestes para tomar el mundo, y bajo el nombre de Belial, pretende desencadenar el Apocalipsis.

El padre de Adam Randall murió hace unos meses. El joven ,distanciado de su progenitor desde la muerte de su madre, se reprocha no haber pasado más tiempo con él. Hace unos días ha recibido una carta acompañando a un paquete que un "amigo" de su padre le ha entregado personalmente. El contenido de la carta era escueto, referente a una vieja mansión en Helston que atormenta los sueños de Adam, el del paquete, sólo unos pedazos de medallones o monedas.

Hastiado de sus pesadillas e inquieto por la relación que puedan tener con su padre, Adam viaja hasta el lugar de sus sueños. La mansión es muy extraña; las puertas están selladas con llaves y símbolos de apariencia arcana. No hay luz en la mayoría de las habitaciones. Por fin, tras resolver un pequeño enigma, encuentra una llave que le permite acceder a la biblioteca.

Pensativo, mirando por la ventana, Adam no se da cuenta de que una forma fantasmal se hace visible tras él. De pronto algo llama su atención, y al darse media vuelta, se encuentra cara a cara con el espectro encadenado de su padre. Éste le explica que su alma está atormentada por el Mal que habita en la casa, y le suplica ayuda para liberar su esencia inmortal. Adam decide hacer lo único que puede, lo que realmente debe: desencadenar el espíritu de su padre, el predicador.

Escala de detalles

Realms of the Haunting es la gran producción que Gremlin llevaba preparando mucho tiempo y que, aunque con cierto retraso, ya ha salido en todo el mundo mientras en nuestro país aguarda a la finalización de la traducción y el doblaje. Se trata de una aventura gráfica que en unos escenarios 3D como los de cualquier juego de acción tipo Doom –más próximos a Killing Time por su riqueza y nivel de detalle–, ilustra el desarrollo de la trama y ofrece algunas pistas vitales con secuencias de vídeo que suman un total de dos horas.







Al igual que el resto del juego, estas escenas se pueden contemplar en diferentes resoluciones ajustables nada más empezar. Desde 320x200 a 640x480, hay múltiples modos sobre los que se pueden aplicar o no las texturas. En cualquier caso, aun poseyendo una potente máquina, se hace necesaria una instalación de entre 98 y 102 MB (¿cuál es la diferencia?) en disco duro para contar con una velocidad aceptable, incluso en baja resolución. El motivo de esto es que con la instalación mínima, 6 MB, el juego está leyendo constantemente del CD y ralentiza mucho la acción.



Modelos "hi-res"

Más allá de esto, Realms of the Haunting tiene muchas virtudes y tan sólo un par de defectos, referentes concretamente estos últimos a los gráficos y a la dificultad. A



Precio: 7.490
Requerimientos: 486/66 MHz, 8 MB de RAM (16 MB para Windows 95), Disco Duro, VGA, Tarjeta de Sonido, Ratón, DOS o Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Gremlin
Distribuidor: Arcadia



pesar de que las 20 especies de demonios que aparecen a lo largo del juego han sido creadas con captura de movimiento real, sólo en la resolución máxima se aprecia la verdadera tridimensionalidad de los modelos, cuyo movimiento giratorio por otra parte, parece hecho a base de saltos de las agujas del reloj de quince en quince minutos. También sucede que sólo en esta resolución hay una gran definición y calidad gráficas de los escenarios, siendo en el resto bastante pixelados y bastos.

Sin embargo, los efectos de iluminación están muy conseguidos en cualquier modo gráfico, y las diferencias de habitaciones oscuras a iluminadas está muy bien realizada. También los efectos especiales, entre los que hay que incluir los efectos de sonido, realzan un trabajo de calidad. Continuando con el apartado de audio, la banda sonora es inquietante y efectista, ambientando perfectamente una atmósfera pesada y maligna al tiempo que provoca en el jugador una desazón e intranquilidad generales.

Interfaz inteligente

Para controlar los movimientos y acciones de Adam, se utiliza una combinación de teclado y ratón con un interfaz de fácil manejo aunque con muchas divisiones. Esto hace referencia sobre todo al inventario, que dependiendo del tipo de objetos muestra una ventana u otra, con lo que no hay una acumulación masiva de 30 objetos en la misma ventana. El cursor







El juego combina en una equilibrada proporción aventura y acción, a través de un guión que plantea la eterna lucha entre el Bien y el Mal



Calificación

Realms of the Haunting

Pros: Realms of the Haunting posee una historia atractiva y un buen desarrollo que a la hora de jugar atrapa enseguida al jugador. Además, este título está traducido y doblado al castellano, con lo que se elimina cualquier obstáculo idiomático.
Contras: Los modos de baja resolución ofrecen unos gráficos muy pobres. Sólo se pueden salvar nueve partidas más una de acceso rápido, cantidad insuficiente dado lo largo y complejo que es el juego.

posee dos pequeños orificios que adquieren un color determinado o un icono según sobre dónde se encuentre, indicando así al jugador la disponibilidad de acciones.

Además, Realms of the Haunting incluye varios modos de dificultad que posibilitan un amplio abanico de opciones. En el más fácil, Adam utilizará automáticamente el objeto correcto cuando se marque el punto de uso correcto, sin necesidad de acceder al inventario y cogerlo. En cambio, en el modo más difícil, todo depende del ingenio del jugador.

Mientras Adam progresa en la búsqueda de su padre y lo que allí le retiene prisionero, conocerá a varios personajes con los que podrán conversar y combatir. Entre ellos se cuentan Aelf, Caballero de Falshire que ayudará al joven en varias ocasiones, y también Rebecca Trevisard, una atractiva parapsicóloga con la que Adam ha compartido sueños. Tanto en secuencias de cine como durante el juego, estarán accesibles en diferentes momentos para que el jugador obtenga ciertas informaciones vitales para su misión.

Un desarrollo con trampa

El guión, que en definitiva plantea la eterna lucha entre el Bien y el Mal, está muy bien llevado, satisfaciendo al jugador cada vez que hace un nuevo descubrimiento, o frustrándole con adivinanzas y acertijos. A pesar de la densidad y la intensidad de los momentos de combate, donde Adam tendrá que enfrentarse a una inmensa cantidad de demonios, resulta imposible olvidar la existencia de una trama detrás de todo eso, y son muchos los detalles que contribuyen a ello.

El truco es...

Tras leer las pistas del manual, coge todas las serpientes y colócalas alrededor del sarcófago de la biblioteca –aún no las tienes todas, pero no cargues con ellas–. Al abrir la puerta secreta de la misma habitación, prepara la espada. Más adelante, encontrarás una enorme sala con dos gigantescas estatuas: en el lateral izquierdo de la escalinata que da a ella (según se mira la escalinata), hay una palanca que elevará los escalones restantes.

Símbolos pintados en el suelo, extraños escudos, armaduras, sepulcros o sarcófagos, son sólo algunos de los elementos que Adam encontrará por todas partes, cada uno de ellos susceptible de examen y merecedor de toda la atención del protagonista, ya que nunca se sabe dónde habrá un mecanismo oculto. El lateral de una escalera e incluso el de una silla, son lugares tan buenos como otro cualquiera para encontrar en ellos una palanca que acciona algo, ya sea en la misma pantalla o en otra diferente.

Esta nueva producción de Gremlin, que consta nada menos que de 4 CD's, ofrece muchas horas de juego combinando en una interesante y equilibrada proporción, acción y aventura. Realms of the Haunting pertenece sin duda al género de la aventura gráfica, y buena prueba de ello es que en diversos momentos dependerá de la elección del jugador en un punto clave, el siguiente acontecimiento. Una calidad gráfica muy buena en alta resolución, contrapuesta a una bastante pobre en baja, y una banda sonora muy efectista, consiguen crear la atmósfera adecuada para mantener en tensión al jugador.



Mi nombre es Rosa...
...Pantera Rosa.

Misión PELIGROSA

Un juego dinámico y de acción trepidante, con un guión extraordinario y la popular Pantera Rosa convertida en agente secreto.

Una auténtica inmersión cultural en 6 países distintos. Con 20 escenarios diferentes y 150 personajes entre los cuales, la Pantera Rosa deberá cumplir su misión.

Horas de diversión y, además, cultura, arte, naturaleza, gastronomía, etc., en una imponente base de datos servida, en cualquier momento, por el Asistente Digital Rosa.

CLOUSEAU

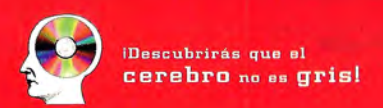
¡Y por sólo 5.990 ptas!

Cualquier cosa puede suceder en una aventura de la Pantera Rosa. Por ejemplo, que se convierta en un super-agente especial y viaje por el Lejano Oriente en misión secreta. Incluso algo todavía más increíble: ¡Que hable! ANAYA Interactiva presenta, por primera vez en un juego de ordenador y por primera vez hablando, a la genial Pantera Rosa en MISIÓN PELIGROSA. Viajarás por 6 países diferentes, conocerás lugares exóticos como Bhután, la India, Egipto, Pekín, el río Ganges y misteriosos como Stonehenge. Además, aprenderás los hábitos, la geografía, las artes y las costumbres de otros pueblos, ayudando a la Pantera Rosa a resolver misterios. Siguiendo por el mundo al felino más popular, te encontrarás con personajes como El Inspector, El Oso Hormiguero y muchos otros viejos conocidos. MISIÓN PELIGROSA es un juego educativo, dinámico y estimulante en CD-ROM, capaz de proporcionar entre 40 y 60 horas de diversión a gente de todas las edades.

Para disfrutar de muchas horas de diversión con MISIÓN PELIGROSA es necesario un ordenador PC Compatible 486 DX2 66 o superior, con 8 MB de memoria RAM, Windows 3.1x o Windows 95, una tarjeta gráfica capaz de mostrar 256 colores en pantalla a una resolución de 640x480 pixels, 10 MB libres en el disco duro, ratón compatible con Windows y tarjeta de sonido compatible con Windows, capaz de reproducir sonido a 8 bit, 22 KHz.

CD-ROM COMPATIBLE WINDOWS





Rol, estrategia y aventura

Birthright

Un nuevo concepto de programa que incluye tres géneros como son rol, estrategia y aventura, llega hasta nosotros dispuesto a concedernos horas y horas de diversión. Basado en el juego de Rol del mismo nombre, es otro de los programas que primero ha sido un éxito en el tablero originando su conversión al ordenador.

Birthright es uno de esos programas que seguro sobresaldrán entre otros muchos. La capacidad de conseguir en un solo juego la unión de tres géneros distintos es un mérito indiscutible, que convierte a Birthright en algo muy diferente a lo que tenemos visto.

El programa es un universo prácticamente infinito en cuanto a posibilidades. Tenemos todos los ingredientes de un auténtico juego de rol, como pueden ser la elección de personajes, sus razas, características y posibilidades, niveles de experiencia, clase y como en los más puros juegos de rol su afinidad al bien o al mal. En cuanto a la cantidad de "items" y objetos mágicos, hechizos, protecciones, armaduras y demás se puede decir que es prácticamente inconmensurable.





Si a esto añadimos la posibilidad de jugar a través de Internet y realizar aventuras en perspectiva 3D llegaremos sin duda a la conclusión de que las dos palabras que mejor definen al programa son: jugabilidad y polivalencia.

El sistema de juego

El juego se desarrolla por el sistema de turnos, en los cuales hay que realizar una serie de acciones administrativas encaminadas a recoger tasas, mantenimiento, pago a las tropas y a los mercenarios o personajes que trabajen para nosotros, podemos mandar espías, instigar revueltas o declarar guerras a estados colindantes.



Otro de los atractivos más interesantes del programa, es la gran variedad de personajes existentes, personajes con los que podemos interactuar de formas muy complejas. Los jefes y señores de otras provincias se comportarán de forma muy interesante y definida conforme a su rango de afinidad y sus tendencias al bien o al mal. Es decir, si elegimos andar por el mal camino, (lo más divertido, ser bueno siempre aburre) nos llevaremos muy bien y haremos grandes amigos entre las malas gentes del lugar, por el contrario, los buenos serán los que intenten quedarse con nuestra cabeza.

Por último, Sierra sigue sorprendiendo con opciones de jugabilidad, introduciendo el SIGS para éste programa. Continuando la línea de Powerchess, podremos conectarnos vía Internet y a través del SIGS, (Sierra Internet Gaming System), nos uniremos a algún juego creado o crearemos nosotros uno donde otros jugadores podrán introducirse y jugar en modo multijugador. Como podréis observar las opciones y jugabilidad del programa son muy extensas.

Aventuras y combate

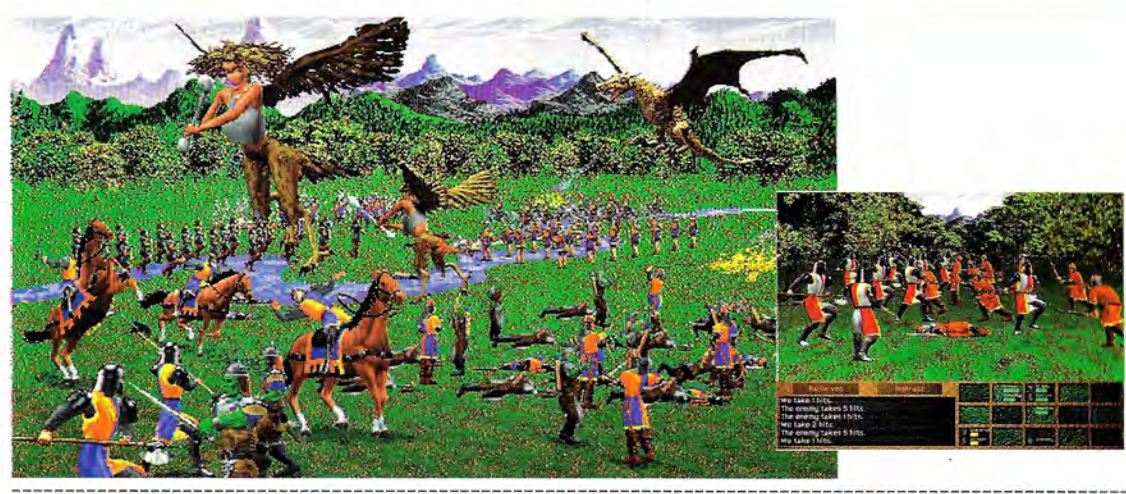
En cuanto al combate, hay dos formas de acción; el combate personal y las batallas. El realismo es







Precio: 7.950
Requerimientos: 486/100, 8MB de RAM, Tarjeta 1B SVGA CD ROM 2x, MS-DOS 5.0 o Windows 95, tarjeta de sonido, disco duro, ratón,
Nº de jugadores: 1 y juego en red
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel



bueno y tenemos una representación real de nuestras tropas y armas. Una novedad importante y muy eficaz es la de poder elegir el terreno. En este aspecto el programa es bastante real, pudiendo conseguir la victoria frente a ejércitos muy superiores si podemos encontrar el terreno adecuado para ello. El otro tipo de combate muy propio de los juegos de Rol, es el combate personal; este se desarrolla en modo arcade, siendo necesaria una gran rapidez de reflejos para esquivar los ataques del oponente y a su vez efectuar nosotros nuestro ataque, siendo la buena esgrima aquí algo fundamental.



El truco es...

No hay que apurarse en conseguir los objetivos. No hay que subir los impuestos exageradamente. Por otra parte hay que evitar entrar en batalla contra enemigos poderosos o con mal terreno. Cuidado al contratar ejércitos mercenarios y oficiales. El dinero se pierde rápidamente.

Dentro del modo de combate personal podremos elegir en vez del modo de arcade, el RPG, que básicamente es lo mismo pero sin la rapidez del modo anterior. En este modo los personajes deciden por turnos las acciones a realizar, siendo el combate más relajado.

Por último entramos en el modo aventura. En uno de nuestros ocupados días de gobierno, elegiremos uno de nuestros hombres de confianza y buscaremos una misión a realizar. En este modo la perspectiva cambia, consiguiendo una perspectiva de 3D tipo Doom, cuyos gráficos no son demasiado ejemplares pero que consiguen añadir un sabor especial al programa al meternos en la piel de un aventurero. Cuando consigamos el tesoro,



matemos al enemigo, o rescatemos al secuestrado, un mensaje nos indicará que hemos terminado la aventura y volveremos al mapa central a continuar nuestras acciones de turno.

El objetivo final es conseguir ser el Emperador de Anuire, que es el nombre de la isla. Por cada una de las acciones realizadas consigues una serie de puntos, provincias conquistadas, personajes derrotados, batallas, etc, al llegar a 300 puntos serás declarado Emperador habiendo terminado la partida.

Gráficos y sonido

La representación gráfica de la isla es bastante buena. Todo está en SVGA, y los colores así como las figuras y los iconos que representan a las unidades se distinguen perfectamente. El único punto negro que le veo al programa es cuando pasamos al modo aventura, donde el programa se ralentiza un poco y pierde bastante calidad gráfica. El sonido se podía haber mejorado bastante, pero los efectos y la música que siempre es repetitiva en todos los programas y éste no iba a ser una excepción, cumplen con su función de crear una atmósfera de juego bastente adecuada.



Como conclusión final podríamos decir que este Birthright es de esos juegos que crean una gran adicción, por su forma de llegar al usuario y sobre todo, por las enormes posibilidades que entraña. Hay seguramente una gran cantidad de usuarios que encontrarán en Birthright un producto polivalente y adaptado a los gustos y exigencias de todos los aficionados al "wargame" rol y estrategia, sirviendo además como introducción para aquellos que están poco iniciados en los juegos de Rol clásico y a su vez será una gran alegría para aquellos que han disfrutado de Birthright en su formato original de juego de Rol y lo ven ahora trasladado al ordenador.

La capacidad de unir en un solo juego tres géneros distintos es un merito indiscutible, que convierten a Birthright en algo muy diferente

Calificación

Birthright

Pros: La posibilidad de tener tres géneros en uno. Las enormes posibilidades del programa, así como sus excelentes gráficos representando a la isla, las elegantes pantallas de opciones y diálogos. Una gran jugabilidad ya sea solo o a través del SIGS. Una gran cantidad de opciones a elegir y de acciones y aventuras a realizar.
Contras: Los gráficos en el modo de aventuras dejan bastante que desear. El sonido también podría haberse mejorado bastante. Excesivo volcado en el disco duro si queremos rapidez en pantalla. Aunque Birthright es un gran programa, no existe el programa perfecto.

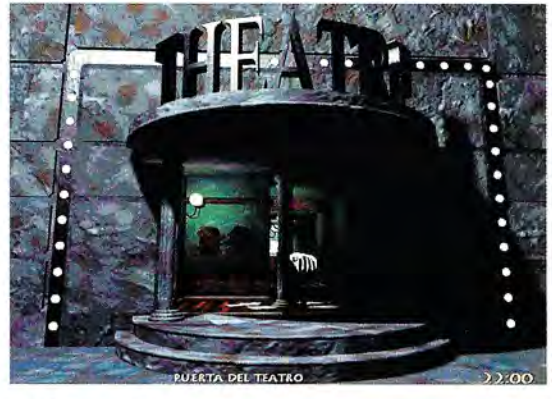
Dos de cine

Game Movies Collection: Comedia y Terror

El cine siempre ha sido una inagotable fuente de licencias para juegos de ordenador y enciclopedias multimedia de diversa índole. Recopilando lo mejor de dos géneros, estos productos ofrecen además de una obra de referencia, un juego.

Aunque no sea habitual, este análisis corresponde a dos productos cuya única variación reside en su temática. Game Movies Collection es una serie de enciclopedias interactivas y juegos que versan sobre géneros específicos de la industria del cine.





Ahora nos ocupamos del Cine de Terror y la Comedia, dos títulos diferentes que tienen en común el incluir dos CD's cada uno –la enciclopedia y el juego respectivamente–, además de requerimientos, precio, aspecto y filosofía.

No vamos a tratar sobre las enciclopedias, pero sí diremos que salvo que el jugador esté muy puesto en cine, es necesario echarles un vistazo antes de jugar –o durante el juego– para resolver algunos de los puzzles que se encontrarán durante el desarrollo de ambas aventuras. Simplemente mencionar respecto a las obras de referencia, que incluyen carteles, reportajes, fotogramas, secuencias y múltiples datos de más de 300 películas cada una.

Una plataforma común

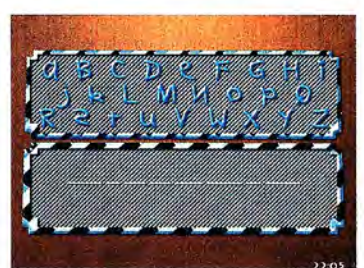
Es obvio que uno de los productos se centra en la comedia y el otro en el terror. Ambas enciclopedias poseen la misma estructura, y alteran simplemente el contenido. Lo mismo sucede con los juegos, pero en este caso, la utilización de una estructura idéntica va en detrimento del producto. Esto se nota al comenzar ambas aventuras: el primer puzzle de "Necronomicón: Destruye el Libro Maldito", consiste en casar los rostros de varios directores de cine fantástico y de terror con sus nombres inscritos en otras tantas lápidas; en el caso de "La Máscara: El Castigo del Dios Loco", hay que casar las fotografías de conocidos actores de comedia con sus nombres.

Estas semejanzas se producen de forma constante a lo largo de ambas aventuras. Está bien que el interfaz y ciertos elementos de control permanezcan inmutables para crear así una cierta estandarización, pero no llegar al límite de calcar dos aventuras alterando los gráficos y objetos, y aspecto de los puzzles.

Las aventuras

En el caso de "La Máscara...", un reconocido hampón de Chicago se ha apoderado de una mítica máscara que le permitirá tomar el control de la ciudad primero, y después del mundo. El protagonista, miembro renegado de la banda del mafioso, es perseguido por gángsters y policías, y su único objetivo será recuperar el preciado objeto para acabar con su antiguo jefe y limpiar su nombre ante la sociedad.

El Necronomicón será utilizado para que una entidad del mal





pueda traspasar el umbral del infierno y encarnarse en la tierra de los mortales. El día 9 de septiembre de 1999 (9-9-99), a las doce en punto de la noche, se produci-



Precio: 5.595
Requerimientos : 486/33 MHz, 8 Mb de RAM, Disco Duro, CD-ROM 2x, SVGA (64.000 colores), Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 3.1 o superior
Nº de jugadores: 1
Editor: OLR Soft.
Distribuidor: OLR Soft.



Ambos juegos ofrecen imágenes renderizadas en alta resolución con una magnífica calidad y una ambientación muy adecuada

rá el acontecimiento que desencadenará el apocalipsis. El jugador tendrá que encontrar el libro maldito y destruirlo antes de la fatídica fecha. Como principal obstáculo en su misión, tendrá a Freddy Kruger, mano derecha del Morador de las Tinieblas.

Calidad técnica

Ambos juegos ofrecen imágenes renderizadas en alta resolución con una magnífica calidad y una ambientación muy adecuada, y el movimiento es a golpe de pantallazo –al igual que Zork: Nemesis, por mencionar algo relativamente reciente–. El interfaz resulta algo incómodo por tener que acceder a la pantalla de inventario cada vez que se quiere realizar una acción, y el cursor animado constituye una descarada copia del empleado en la saga "The 7th Guest", "The 11th Hour" y "Clandestiny".

El nivel de dificultad es aceptable siempre y cuando se tenga en cuenta la obligada consulta a las enciclopedias, y la jugabilidad se ajusta a la media de una aventura normal. Aunque ninguna de las dos aventuras tiene grandes pretensiones, hay que decir en su favor que están completamente en castellano –textos y voces–, y que aunque quizá el desarrollo de sus respectivas tramas no sea demasiado brillante, la calidad técnica de su puesta en escena es impecable.

Debe quedar claro que en este análisis se trata única y exclusivamente sobre las aventuras gráficas que acompañan a las enciclopedias –aunque haya inevitables referencias a las mismas–, y que por tanto se califican los juegos y no las obras de referencia. "La Máscara..." y "Necronomicón..." son como dos gotas de agua salvando sus tramas y gráficos. Sus desarrollos y funcionamiento son exactamente iguales. Los medios técnicos empleados para realizar ambas aventuras bien hubieran permitido crear productos distintos manteniendo la filosofía cinematográfica de fondo.





El truco es...

Ni en "La Máscara..." ni en "Necronomicón..." hay grandes secretos. Lo único que debes hacer es darte un buen repaso a las obras más importantes de ambas enciclopedias antes de jugar, tomando buena nota de nombres y rostros, así como de algunos datos importantes.



Calificación



Game Movies Collection: Comedia y Terror

Pros: Las enciclopedias se pueden actualizar a través de Internet, lo que ahorrará unos buenos dineros a todos los cinéfilos. Además, el precio de ambos productos es magnífico para la oferta que hacen. La calidad técnica conjunta es muy buena.

Contras: Las semejanzas entre ambas aventuras siembran la duda acerca de su posible originalidad en cuanto a diseño. El combinado de situaciones y personajes de películas da la impresión de estar ante un mal refrito en el que el protagonista podría ser Leslie Nielsen (Agárralo como puedas, etc.)

Sorprendente superación

Heroes of Might and Magic II

Uno de los más populares juegos de estrategia fantástica consiguió un gran número de adeptos a finales del 95. Heroes of Might and Magic creó una fiel escuela que ahora se ve recompensada con una magnífica secuela.

Tras consolidar su poder y eliminar a todos sus enemigos al final de Heroes of Might and Magic, Lord Ironfist vivió 25 años de paz en las tierras de Enroth. Pero los héroes no son eternos, y al señor de Enroth se le acabó la vida dejando en este mundo a dos jóvenes ambiciosos: Archibald y Roland. Los hijos de Ironfist comenzaron una guerra civil por el reino, y es en este punto donde entra el jugador.

Aunque pueda parecer una guerra a dos bandos, en realidad no lo es, ya que aprovechando la coyuntura de confusión y revueltas, otros señores enemigos de Enroth, intentarán hacerse con las tierras que los hermanos se disputan.

El comienzo

Cualquiera de las facciones del conflicto, contará con una base de operaciones que en función del nivel de dificultad, puede oscilar entre una tienda de campaña con algunas construcciones básicas a su alrededor, o un flamante castillo rodeado de suntuosos edificios. En cualquiera de los casos, con esfuerzo y tiempo, el héroe seleccionado por el jugador habrá de crearse un hogar sólido y confortable, donde además tendrá que producir y entrenar unidades, investigar nuevos hechizos y construir nuevos edificios que permitan albergar a más criaturas.

Estas premisas bien podrían ser las de Warcraft, pero Heroes of Might and Magic –en sus dos ediciones– hace la vida del jugador más rica y compleja. Para empezar, se trata de un juego basado en turnos, lo que limita la acción en gran medida. Sin embargo, es esto mismo lo que por otro lado hace interesante el juego, ya que existen numerosos lugares que visitar y conquistar, y muchos de ellos están vacíos o son tierra de nadie. Por tanto, el primero en llegar se queda con el pastel.

Un diseño rico en detalles

Durante sus viajes por las diferentes tierras de Enroth, el héroe encontrará minas, bosques, criaturas que se ofrecerán a formar parte de su ejército, seres que le entregarán conocimientos ya olvidados, tesoros protegidos por viles criaturas, e indicios de la existencia de lugares mágicos y maravillosos en los que un señor feudal bien podría encontrar medios suficientes para alzarse contra todos sus enemigos al tiempo.

Los factores a controlar en Heroes of Might and Magic II son muchos, pero la perfecta progresión del juego facilita enormemente al jugador su aprendizaje, ya que no todo está disponible desde el principio del juego. Puesto que se trata de un mundo de fantasía, existen numerosos elementos de juego de rol –incorporados con respecto a la primera edición del juego– que posibilitarán nuevas acciones y habilidades a emplear en diversas situaciones.

Las batallas se libran en combate singular entre dos héroes y parte de su ejército –que constará como máximo de cinco tipos de unidades– o el héroe, su ejército, y las criaturas de turno que protejan un luigar o un tesoro. Establecidas también por turnos –aunque sin botón alguno para pasarle el testigo al contrario– permiten evaluar la situación sin prisas, de forma que se pueda decidir con precisión qué táctica seguir y quién atacará a quién.

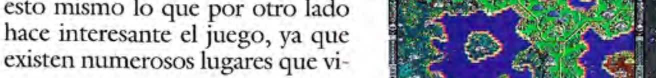


Innovaciones

Algunas de sus características principales, entre las que se inclu-



Precio: sin determinar
Requerimientos : 486/33 MHz, 8 MB de RAM, 25 MB de Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, DOS 5.0
N° de jugadores: De 1 a 6
Editor: New World Computing
Distribuidor: Proein















Un mundo de fantasía en el que aprenderemos magia, conoceremos míticas criaturas y nos enfrentaremos a poderosos enemigos

El truco es...

Mientras estés jugando, teclea:
911 ....Para ganar el escenario
1313 ....Para perder el escenario
8675309..Para ver el mapa completo
32167 ......Para conseguir 5 dragones negros

yen novedades con respecto a la primera edición, consisten en diversos tamaños de mapas, 40 nuevos escenarios individuales, un extenso y genial modo de campaña, un editor de escenarios, la posibilidad de jugar hasta 6 personas en red, Internet o módem, y gráficos en alta resolución. También hay nuevos monstruos, hechizos y artefactos, lo que pondrá ante el jugador experimentado y conocedor de la serie, todo un mundo de novedades por descubrir.

Para el que se acerque a Heroes of Might and Magic por primera vez, la oferta es magnífica por varios motivos, siendo el principal su fácil aprendizaje seguido por la riqueza y variedad del juego. Se pueden pasar cientos de horas jugando sin encontrar nunca el aburrimiento, y lo que es "peor": este título posee un alto nivel de adicción en cuanto se descubren sus posibilidades.

Heroes of Might and Magic II permite al jugador adentrarse en un mundo de fantasía en el que aprenderá magia, conocerá míticas criaturas y se enfrentará a poderosos enemigos. Al mismo tiempo, consolidará y desarrollará su reino mientras a nivel personal, cada uno de sus héroes crece en habilidades que le llevarán hacia nuevos estadios de poder. El sistema de inteligencia artificial está bastante conseguido, aunque parece optar habitualmente por dedicarse a la magia en lugar de a otras cosas quizá más importantes en un momento dado.

Calificación

Heroes of Might and Magic II

Pros: Heroes of Might and Magic II es de muy fácil aprendizaje. Combina en una asombrosa proporción elementos tácticos, estratégicos y de rol. Las mejoras con respecto a la edición anterior hacen que esta secuela supere a su predecesor. Estará traducido al castellano (manuales y textos de pantalla).

Contras: En España sólo sale la versión DOS, sin saber por qué motivos desaparece la de Windows 95 cuando originalmente ha salido una versión dual.

Batallas Estelares

Star General

Siete razas diferentes conviven en la profundidad del espacio hasta los mismos confines de la galaxia. Las alianzas de hoy son los enemigos de mañana. En un universo en donde nadie puede confiar en nadie, la guerra y la conquista en el espacio y en cada uno de los planetas parece ser la única salida.

Estamos ante la última entrega de un sistema de juego que está abarcando todos los frentes disponibles, después del Fantasy General, Strategic Simulations nos propone un salto cualitativo al espacio. Esta vez nuestro objetivo consistirá en dominar la Galaxia, eligiendo una de las siete razas a lo largo de misiones o en campaña, pudiendo tener aliados que nos amparen con nuestro mismo fin. El sistema de combate varía un poco con respecto a otras entregas, aquí la planificación resulta muy importante y de mucha ayuda, pues no sólo tendremos que controlar a nuestros enemigos en el espacio, sino que también deberemos de luchar palmo a palmo en cada uno de los planetas que defendamos o ataquemos, eliminando así toda la resistencia posible.



Combate y estrategia

Estas son dos palabras claves en el desarrollo del juego. Tanto tendremos que combatir contra las naves estelares del enemigo, cosa nada fácil pues el conocimiento exhaustivo de nuestras flotas estelares, unido a una utilización inteligente de los recursos de cada tipo de nave, será lo que nos haga conseguir la victoria o la derrota. En cuanto a la planificación hemos de decir que está basada en el más puro sentido de la logística, tendremos que construir en tierra las instalaciones y sistemas necesarios para poder reparar nuestras unidades, conseguir otras de refuerzo o investigar en nuevas tecnologías.

Hay que darse cuenta de la necesidad de establecer un fuerte asentamiento planetario, pues si las cosas van mal en el espacio, será allí donde deberemos dejar a nuestros atacantes, impidiéndoles conseguir tomar el asentamiento. Al hablar de planificación es imposible seguir sin explicar la base del sistema de compras; los RPs o "Resource Points". Los RPs sirven para poder comprar, reparar o rearmar unidades, sirven también para invertir en nuevas instalaciones que a su vez redundarán en un desarrollo mayor de la colonia, y nos harán aumentar nuestras ganancias en RPs, por lo que es muy importante planificar de forma conveniente nuestras acciones y encaminarlas a lograr el mayor número de RPs disponibles a fin de sufragar rápidamente la compra de material y recursos que sufraguen nuestras pérdidas.

Opciones de juego

Son muy variadas y correctas no siendo de extrañar en un sistema tan estudiado como el que nos presenta SSI, avalado ya por sus antecesores. Los menús y opciones se encuentran en pantalla y son fácilmente accesibles con la pulsación del ratón. Este sistema suele dar muy buenos resultados y es bastante cómodo pues los iconos se entienden sin esfuerzo y son muy claros. Las unidades se pueden examinar, mostrar su fuerza, reaprovisionar, desbandar, etc., y muchas de las opciones en pantalla, dan paso a otras del mismo modo, siendo el sistema de menú bastante completo.

Las unidades y razas

Se puede decir que hay todo un mundo de unidades en el programa, aunque los tipos de destructores, fragatas, tanques o infantería generalmente son de la misma clase para todas, su representación gráfica, así como sus puntos fuertes y débiles cambian bastante acorde con sus diseñadores y mo-





Precio: 7.995
Requerimientos: 486/66 MHZ, 8mb RAM,SVGA, Disco Duro, CD ROM 2X, tarjeta de sonido, Windows 95
Nº de jugadores: 1 ó 2 y redes
Editor: Mindscape (SSI)
Distribuidor: Proein

Deberemos de luchar palmo a palmo en cada uno de los planetas que defendamos o ataquemos, eliminando así toda la resistencia posible







El truco es...

Las fragatas de lanzamisiles son las que deben de empezar el ataque debido a su facilidad de combatir a distancia. No hay que acercar los transportes dejándolos expuestos al fuego enemigo, pues a pesar de su escasa potencia de combate, son vitales para los recursos.



do de combatir. Algunos destructores pesados por ejemplo, aún teniendo la clasificación idéntica y su valor en puntos sea similar unos tienen más alcance, otros más resistencia y otros más poder de fuego, si hacemos esto extensivo a todas las denominaciones y tipos de tropas en el programa, llegaremos a la conclusión de que las horas de diversión están aseguradas siendo muy difícil que el programa se quede enseguida criando polvo en una esquina del armario. A la hora de elegir los escenarios o las razas no existe ninguna regla fija, todas tienen debilidades y puntos fuertes, empezando lógicamente por aquellas por las que nuestro gusto se incline.

Realmente, el programa se convierte en algo muy adictivo en el momento en que empezamos un poco a dominar nuestro entorno y sabemos la forma de combatir de nuestras unidades. A pesar de la grandeza de las acciones a desarrollar , no se convierte en tedioso en momento alguno, por lo que los aficionados a la serie o a los temas espaciales se divertirán durante muchas horas enfrascados en una vasta guerra estelar que existe más allá de nuestra imaginación.

Calificación

Star General

Pros: El combate es rápido y dinámico, la gran variedad de razas y de armas consigue ambientar la historia y evitar el hastío de jugar siempre con los mismos medios. La variedad de combatir en el espacio y en tierra firme.
Contras: Es uno más con el mismo sistema que las otras entregas, con un guión diferente. No aporta nada definitivamente nuevo, salvo la gestión de recursos. Escasas animaciones y efectos de sonido pobres.

Tras el holocausto

Kill, Krush 'n' Destroy

Aunque el género a que pertenece este juego nació de alguna forma con Command & Conquer, y KKND no oculta en absoluto la línea que sigue, este título de Beam Software constituye en este momento el máximo exponente de su clase.

Con la excusa de un conflicto entre humanos supervivientes y mutantes tras un holocausto nuclear, KKND se zambulle en la piscina de Command & Conquer no sin antes haber estudiado minuciosamente algunas de las carencias y defectos del título de Westwood, y solucionarlas en este producto. Por el camino se han perdido algunos aspectos interesantes, pero quedan ocultos sin duda ante las excelencias de las mejoras.

Para quien no esté al corriente ya, con el único referente de las líneas anteriores, de qué clase de juego es KKND, se trata de un juego de estrategia en tiempo real, que sigue el desgastado esquema de extracción de recursos, construcción de edificios, y producción de unidades. Sin embargo, lejos de ser uno más del enorme montón de imitadores de C&C, algunas de sus aportaciones no se quedan en simples buenas ideas, sino que hacen de KKND un juego mucho más dinámico, atractivo y adictivo que Red Alert.

Interesantes aportaciones

Sentando la primera diferencia, está el hecho de que KKND ofrece alta resolución tanto en Windows como en DOS, sin perjuicio alguno del usuario que posea uno u otro sistema. También llama la atención al empezar a jugar el que se pueda decir el número de unidades a producir, en lugar de tener que hacerlo de una en una: se puede asignar directamente la producción de 6 unidades de un tipo, 3 de otro, 4 de otro, y así con tantas clases de unidades como haya. Destaca la opción de poder ajustar la producción a infinito, de forma que la producción es continua mientras haya o lleguen los recursos.

Los edificios se pueden distanciar algo más entre sí que en C&C, y al igual que en él, su disposición resulta vital para una rápida obtención de recursos. Éstos, sin embargo, no están diseminados por todo el escenario, sino que son pozos de petróleo que hay que explotar con máquinas extractoras para cargar el crudo en camiones y procesarlo en refinerías. La distancia entre extractora y refinería es crítica para no quedarse atrás en la producción.

Inteligencia... ¡Por fin!

La inteligencia artificial es con mucho, el aspecto más cuidado de KKND. El enemigo aprende de los movimientos del jugador, y desarrolla técnicas diversas como el "sandwich", convirtiendo a las unidades controladas por la inteligencia humana en fiambre entre dos rebanadas de oleadas enemigas.



Esto, junto a la estructura y planificación de las misiones, constituye un auténtico desafío para el ingenio del jugador, quien deberá romperse la cabeza mucho antes de lograr la victoria en un nivel. Pocas son las ocasiones en que una misma técnica funciona para derrotar al contrario, ya que los accidentes del terreno y/o la situación de las bases de ambos bandos, junto a la ubicación de los pozos de petróleo, resultan determinantes a la hora de poder definir una estrategia adecuada.

Sí queda claro que en todos los niveles en los que hay que destruir al enemigo como fin último –hay otros con misiones de exterminación de convoyes, rescate de prisioneros o localización de tecnología–, la estrategia primordial a seguir es localizar en cuanto sea posible sus extractoras, destruirlas a toda costa, y dejar sobre el pozo de petróleo un retén suficiente de unidades que sea capaz de protegerlo. De esta forma el enemigo se queda sin fondos, y sin éstos, comienza el principio de su fin.



Aunque quede como mero dato que hay que constatar por obligación, KKND ofrece además de gráficos en alta resolución, vídeos introductorios de cada misión, animaciones con el mismo propósito, efectos de so-



Precio: 6.990
Requerimientos: Ptentium 66MHz, 16MB de RAM, SVGA con 1Mb de RAM, 57 MB de disco duro libre, CD-ROM 3x, MS-DOS 5.0 o Windows 95, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Beam Software
Distribuidor: Electronic Arts



nido atronadores, y una banda sonora terriblemente cañera que acompaña muy bien al constante combate.

Crítica sencillez

Para terminar, resaltar otra de las cómodas innovaciones de este juego: el interfaz. Una barra vertical que recorre el lateral derecho de la pantalla de arriba a abajo, ofrece acceso inmediato a informaciones indispensables que se superponen a la zona de juego sin estorbar en absoluto, y entre las que se cuentan la cantidad de recursos disponibles o el mapa. El resto de los botones permite abrir a su vez otros botones con los diferentes tipos de unidades y edificios, y en los de las primeras, se indica la cantidad a producir –tal y como se ha mencionado anteriormente–.

Muchas veces desde estas páginas hemos criticado las imitaciones porque no aportaban nada, o porque las supuestas innovaciones que ofrecían no hacían sino entorpecer el juego. También hemos sido muy duros con la falta de originalidad –cosa de la que también peca KKND–, pero vista la trayectoria de las compañías dedicadas al desarrollo y la escasa importancia que está llegando a tener el ser original a la hora de diseñar un nuevo juego, debemos hacer de nuestra capa un sayo y ceñirnos a factores como jugabilidad, adictividad y calidad técnica.

De los tres anda sobrado KKND, por lo que el veredicto es muy a su favor. Aun siendo una copia, las mejoras e innovaciones que ofrece sobre la serie de productos que intenta imitar (Command & Conquer) eclipsan la ausencia de originalidad. Su interfaz cómodo y sencillo, y un desafiante sistema de inteligencia artificial, proporcionarán al jugador incontables horas de entretenimiento, a lo largo de las cuales, tendrá que emplear toda su capacidad mental para derrotar al adversario.

KKND ofrece gráficos en alta resolución, vídeos de cada misión, animaciones, efectos de sonido atronadores y una banda sonora de lo más cañera



El truco es...

Las unidades de a pie con armas de fuego son mucho más útiles de lo que pueden parecer. Cuando tengas que aniquilar al enemigo, concentra tus esfuerzos en destruir sus extractoras y controlar los pozos de petróleo.









Calificación

Kill, Krush 'n' Destroy

Pros: KKND aporta numerosas innovaciones que hacen de él una auténtica delicia tremendamente adictiva. La posibilidad de asignar cantidades de producción y un sólido sistema de inteligencia artificial, son sus puntos más fuertes.

Contras: Muchas de las unidades, aun encontrándose junto a un edificio enemigo, no disparan salvo que reciban una orden directa del jugador. KKND sólo es original en sus innovaciones, pero no en su diseño y concepción.

Los perros de la guerra

Wages of War

En el año 2001, los gobiernos se encuentran amenazados ante el potencial incremento de las acciones terroristas cometidas por grupos organizados, bien entrenados y motivados. Para contrarrestarlo, La compra y venta de mercenarios se presenta como opción eficaz para arreglar aquello que el gobierno no puede.

Realismo. Esa es la palabra que define a este estupendo programa de estrategia. Realismo en las posturas de los personajes, en sus acciones, en las reacciones del enemigo y en las líneas de visión. Es increíble ver lo bien que está representado el movimiento de nuestros hombres según les ordenamos unas u otras acciones. Para ser sinceros el programa recuerda mucho al excelente "Jagged Alliance" pero sin lugar a dudas está muy avanzado con respecto a aquél, pudiendo nuestros hombres desempeñar muchas más acciones con una gran diversidad y variación de equipos y armas , aunque el fin sea el mismo: completar la misión con éxito y cobrar para no quedarnos en bancarrota.

Los turnos

El transcurso de la acción se desarrolla en base a un sistema individualizado de puntos. Las acciones cuestan puntos; obviamente no es lo mismo agacharse que combatir cuerpo a cuerpo, o incluso recargar un arma que se ha quedado sin munición. Una vez agotados los puntos de acción disponibles para ese hombre, terminaremos su turno y pasaremos al siguiente de nuestros hombres y así en definitiva, hasta que terminemos con todo el equipo con lo que conseguiremos finalizar el turno pudiendo el enemigo mover todos sus hombres. Si alguno de los miembros de nuestro equipo no ha terminado todos sus puntos en el turno, si en su línea de visión se mueve un enemigo, el programa permitirá mediante aviso que podamos disparar contra él, siendo ésta una buena forma de cubrir los movimientos de nuestros hombres, dejando a alguno en "reserva".

El sistema de combate es francamente adictivo y representa fielmente las acciones que son capaces de desarrollar nuestros mercenarios. Existen dos modos para elegirlos: campaña y escenario. La diiferencia estriba sencillamente en que los escenarios te permiten jugar únicamente según la misión que elijas , y en el modo de campaña jugarás uno tras otro todos los escenarios de los que dispone el programa.

¿Negocio rentable?

Ese es el objetivo de nuestra campaña. Nos situaremos enfrente de un despacho donde contrataremos aquellos trabajos que creamos convenientes. Por videoteléfono hablaremos con el potencial cliente, que luego nos enviará una orden de pago por Fax, que siempre subiremos de precio hasta el límite que nos permitan, y una vez firmado el contrato empezaremos a elegir nuestro propio equipo.



Antes de ello, un informe de inteligencia, que tendremos que pagar (gratis aquí no hay nada) nos desvelará los detalles de nuestro objetivo así como las dificultades que se nos van a presentar: número de enemigos,armamento, etc. Con todos estos datos en nuestra mano y con la mitad del dinero en nuestro bolsillo, iremos a ver qué tal está el mercado de mercenarios donde según nuestras posibilidades contrataremos un equipo u otro. Después consultaremos el catálogo de armas de algunos de los fabricantes disponibles, pudiendo ser unos más baratos que otros y tener mayor o menor cantidad de efectivos en ese momento. Una vez hemos contratado, armado y entrenado a nuestros hombres, los enviaremos a la zona, a fin de que puedan cumplir su misión y venir de una sola pieza.

Gráficos y sonido

Los gráficos son excelentes, muy cuidados y con unas animaciones impecables. Los uniformes de nuetros hombres y de los del enemigo varían según la zona climática en que nos encontremos.



Precio: sin determinar
Requerimientos : 486/66 MHZ, 8mb RAM, SVGA, Disco duro, CD ROM 2X, Tarjeta de sonido SoundBlaster Compatible, Windows 95.
Nº de jugadores: 1
Editor: New World Computing
Distribuidor: Proein



El sistema de combate es muy adictivo y representa fielmente las acciones que son capaces de desarrollar nuestros mercenarios

Los animales, como los perros de guarda, están muy bien conseguidos y si a los gráficos unimos unos excelentes efectos de sonido, el resultado es muy bueno. Las armas se hallan muy bien representadas, y ninguna de ellas suena igual, por lo que es un detalle técnico muy bueno a la hora de tenerlo en cuenta. Cada vez que disparamos una ballesta, M-16. Ingram, etc, obtenemos un sonido peculiar derivado del arma en cuestión. Por otra parte los efectos especiales como explosiones, etc, siguen representándose a la perfección y consiguen así crear una atmósfera de juego adictiva.

Como conclusión podríamos decir que Wages of War es uno de esos programas con los que el tiempo pasa que vuela, y se puede asegurar que es una adquisición casi obligada para aquellos amantes del combate táctico. Además, va a ser traducido al castellano.





El truco es...

Antes de realizar un ataque, distribuir bien los hombres para el asalto. Antes de asaltar salvar el juego, pues así se puede ver lo que os espera y podéis plantear el combate de otra manera si salís perjudicados.

Calificación

Wages of War

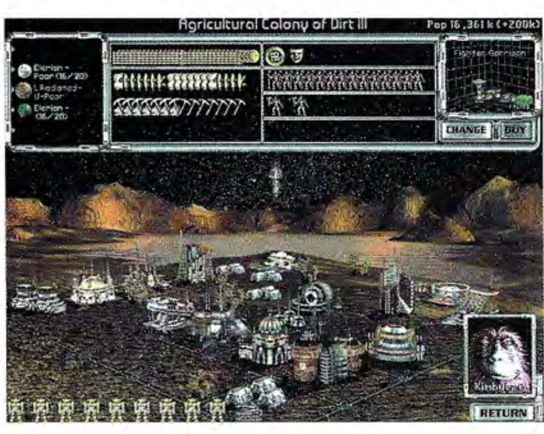
Pros: El tremendo realismo de que hace gala el programa, los movimientos de los personajes y sus efectos especiales. La buena representación de las armas y sus efectos. Las misiones están muy bien pensadas y estructuradas.
Contras: El juego se torna lento en los primeros momentos de la misión. No hay muchas misiones, y se echa de menos un editor de escenarios. El nivel de dificultad máximo es ...misión imposible.

La colonización del espacio

Master of Orion II
The battle of Antares

La guerra entre Orion y Antara permanece apagada desde la huida de Antara a su dimensión propia. La eterna memoria del creador advirtió que algún día la puerta a su dimensión se abriría dejando paso a sus ejércitos conquistadores. Pero eso sólo es una vieja leyenda...

El gigante de los programas de estrategia Microprose, nos trae la secuela de su anterior título Master of Orion, demostrando que segundas partes siempre son buenas si están bien diseñadas. Ante nosotros una gran aventura que combina de forma exquisita, la estrategia, la guerra, la diplomacia y sobre todo una infinita riqueza de fantasía que nos sumerge en un universo muy peculiar.





En ese universo tan particular existen trece razas, –sí habéis leído bien, trece– e incluso la posibilidad de "customizar" nuestra propia raza e inventarla variando y valorando una serie de atributos. Elegiremos una de las trece e introduciremos en el ordenador el número de razas alienígenas contra las que lucharemos por el control del Universo. Ocho son el máximo número de razas disponibles. Obviamente, la carrera tecnológica, así como la diplomática son muy importantes a fin de conseguir nuestros objetivos y como la guerra es la continuación de la política por otros medios, si ésta falla utilizaremos nuestras flotas de combate y nuestras bases avanzadas para exterminar al enemigo.

Investigación

Uno de los puntos fuertes del programa es la investigación y proyección tecnológica. Como en sus programas precedentes las áreas de investigación son importantísimas para la creación de tecnología cada vez más avanzada, apoyándose cada innovación en la siguiente para poder conseguir elementos más potentes y mejores, con los que mejorar nuestras colonias y distanciarnos tecnológicamente de nuestros adversarios, aunque es posible intercambiar conocimientos con nuestros compañeros de galaxia. La cantidad de factores a tener en cuenta para el desarrollo tecnológico y la producción llega a parecer inconmensurable, pero con mucho tiempo y horas de juego por nuestra parte se le acaba cogiendo el aire. La industria, la minería, la compraventa y la producción de comida son muchos de los conocimientos de los cuales debemos servirnos si queremos que una colonia creada por nosotros prospere y crezca.



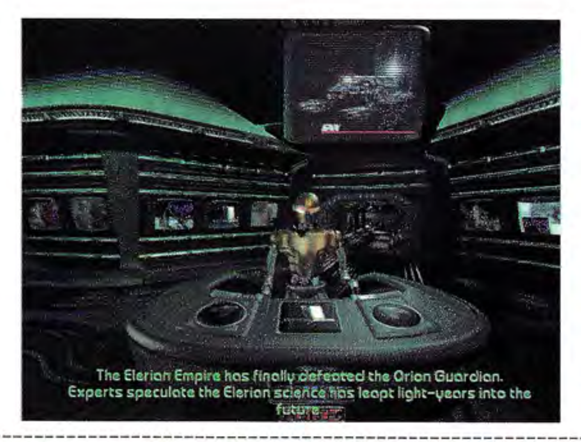


La diplomacia y la guerra

A medida que nuestros transportes y colonias se van extendiendo por el espacio, nos iremos encontrando con las razas alienígenas, unas se mostrarán pacíficas y amables y otras queden llegar a ser bastante hostiles y peligrosas. De todas formas tenemos una ventana de diálogo que permitirá lanzar una serie de mensajes y propuestas así como indicará el estado actual entre nosotros. Al principio de la partida, es muy aconsejable llevarse bien con todo el mundo e intentar conseguir la tecnología



Precio: sin determinar
Requerimientos: 486/66 MHZ, 8MB de RAM, SVGA, 74MB aprox. Disco Duro, CD ROM 2X, tarjeta de sonido, Windows 95 o DOS 5.0
Nº de jugadores: 1 y redes
Editor: Microprose
Distribuidor: Proein



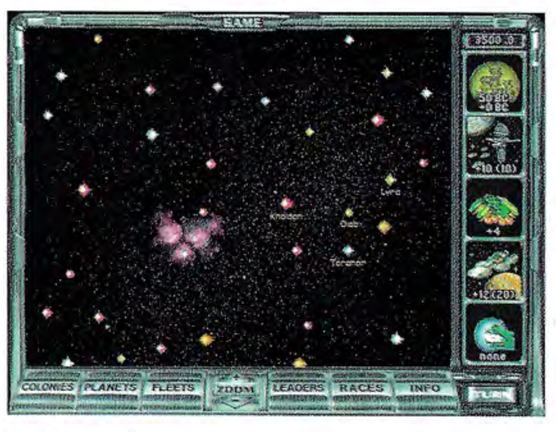
A medida que nuestros transportes y colonias se van extendiendo por el espacio, nos iremos encontrando con razas alienígenas











El truco es...

La diplomacia es sencillamente fundamental, si no puedes contra el enemigo, únete a él. Utiliza el espionaje siempre que puedas y muéstrate generoso con los informes. Si una raza se muestra débil aplástala cuanto antes y apodérate de sus dominios, mientras más crezcas más miedo de combatir contra ti tendrán las otras razas y más aliados se ofrecerán.

más avanzada que podamos al mismo tiempo que un ejército potente y numeroso. Utilizaremos a los embajadores para pactar con ellos, ofrecer un regalo para calmar los ánimos, pedir un tributo o simplemente realizar intercambios de tecnología, algo que nos puede venir muy bien a la hora de ahorrar tiempo e inversiones.

Una vez agotadas las habituales vías diplomáticas estaremos en condiciones de declarar la guerra y tomar por la fuerza aquello que pacíficamente no pudimos conquistar. Hemos de estar muy seguros de tener la fuerza suficiente para poder combatir, en caso contrario, la pérdida de recursos y naves sin poder conseguir nada tangible al cambio nos dejarán sin aliento para el resto de lo que nos quede de partida.

El combate puede ser estratégico o táctico, y tanto uno como otro puede ser automático o dirigido por nosotros, en el último caso, nosotros tomaremos todas las decisiones y manejaremos manualmente a las naves .



Conclusión

Master of Orion II, es uno de esos programas con los que te puedes tirar una eternidad disfrutándolo. La gran variedad de opciones y las infinitas posibilidades de juego, hacen de él algo demasiado grande como para poder comentar todo lo que tiene y el entretenimiento que aporta. En la línea de los grandes juegos de Microprose, no dudo que llegará a ser todo un clásico.

Calificación

Master of Orion II The battle of Antares

Pros: La historia es digna de un guión de Asimov, una gran variedad de razas y enemigos a batir, y la posibilidad de jugar por red es muy interesante, un sistema muy adictivo de investigación y producción. Buenos gráficos, sonido y ambientación, y además el juego ha sido traducido a nuestro idioma.

Contras: Tiene pocas animaciones, pero ya sabemos que los programas de Microprose van mucho más allá de la ambientación puramente estética. Demasiada instalación en disco duro.

Un concepto nuevo de enseñanza

Powerchess

Un nuevo concepto en programas de ajedrez hace su aparición, ocupando un lugar prometedor gracias a una interactividad total con el usuario, consiguiendo no sólo enseñarnos a jugar a este complicado juego, sino también hacerlo de la forma más divertida y adictiva.

Powerchess es un programa a todas luces engañoso: bajo un interface amigable de comunicación con el usuario como es la interacción con una serie de personajes, como son el Rey, la Reina, y una galería de seres que tienen distintas formas de plantear una partida de ajedrez, se esconde un potentísimo programa de ajedrez, capaz de poner en dificultades a los más estudiosos de este complicado juego de tablero.

Lo que más diferencia el concepto de este programa de ajedrez con otros, es su ausencia de niveles; en su lugar, los personajes y sus distintas formas de juego serán los que nos harán utilizar la materia gris frente a nuestro monitor. El personaje más comprometido es el Rey; al introducirnos por primera vez en el Powerchess, rellenaremos una ficha con todos nuestros datos relacionados con nuestro nivel de ajedrez, y en nuestra primera partida contra él si nos ponemos flojitos podremos incluso hacerle el mate pastor, aunque una vez que haya testado nuestra pericia y con su consiguiente real enfado, (al rey no le gusta perder) se pondrá el juego bastante más serio.

¿Powerchess o Wchess?

En realidad el alma fuerte del Powerchess es la Reina. Cuando elegimos jugar contra ella, se activa un poderoso motor como es el excelente programa de ajedrez profesional, Wchess de Dave Kittinger, prestigioso programa ganador de la copa del mundo de Maestros en Estocolmo. Un programa con un ELO estimado de más de 2450 puntos que nos hará ponernos a jugar contra un gran maestro internacional.

La gran diferencia es que el Wchess está desarrollado bajo entorno DOS, siendo mucho más espartano y estoico a la vista y al oído, y Powerchess es un espectáculo visual y auditivo que consigue mantener nuestro interés. Otra de las encomiables ventajas de Powerchess, es que lleva incorporado un tutor de ajedrez muy eficaz. Este tutor o "tutora" para ser más exactos, se presenta en forma de Reina, pues al acabar nuestra partida, la Reina irá paso a paso explicando nuestras opciones de juego, nuestros defectos y lo que ella hubiera hecho en cada uno de los casos, siendo muy aconsejable escuchar atentamente sus indicaciones, pues nuestro nivel empezará a subir bastante si confiamos en ella.



Opciones de juego

Las opciones que podemos tomar son bastante numerosas, podemos ver nuestra clasificación en el Ranking de Powerchess, o incluso al terminar una partida seleccionaremos el "laboratorio", un lugar donde a partir de los movimientos estipulados en la partida, podremos en un punto determinado variar el desarrollo de la acción e intentar otras líneas a seguir más eficaces o ver dónde hemos cometido el fallo. Otra opción muy interesante es el juego contra otros jugadores humanos a través de Internet, mediante conexión a la red proporcionada por el propio programa (siempre y cuando estemos dados de alta en un proveedor), donde nos encontraremos con diferentes usuarios clasificados en tres niveles; principiante , medio y experto, para poder así jugar una partida con la misma configuración de juego con la que jugamos contra el orde-



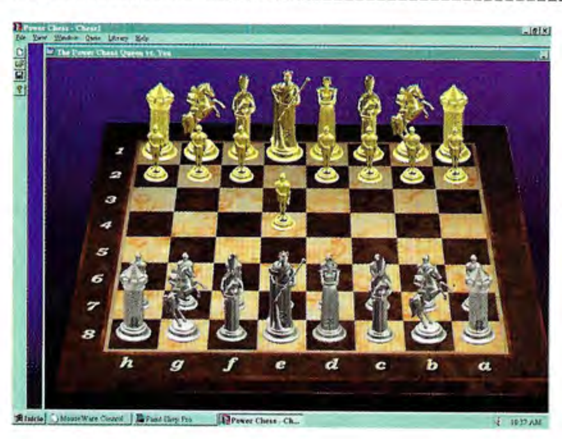




Precio: 7.650
Requerimientos : Pentium, 12MB de RAM, SVGA, CD ROM 2X, tarjeta de sonido, Windows 95
Nº de jugadores: 1 ó 2 y redes.
Editor: Sierra
Distribuidor: Coktel



Powerchess posee un tutor de ajedrez en el que la Reina irá paso a paso explicando nuestras opciones de juego



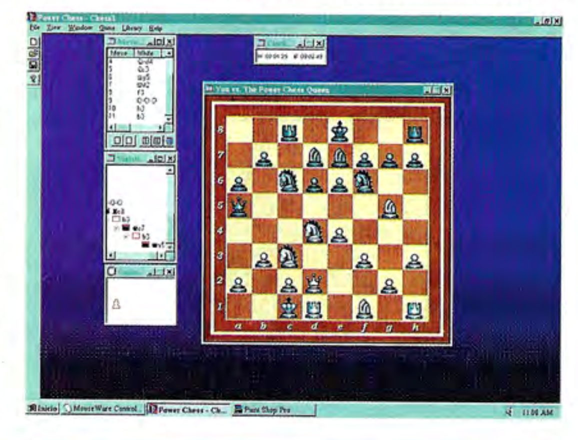
nador. Es terriblemente adictivo y muy interesante, siendo un lugar de encuentro para los apasionados al ajedrez indispensable. Tenemos también la opción de seguir paso a paso diez de las mejores partidas de ajedrez de la historia, donde de nuevo la Dama, nos irá relatando con su voz agradable, sensual y en inglés todos y cada uno de los movimientos y su razón de ser.

El truco es...

Desgraciadamente en el ajedrez no existen trucos de ninguna clase. El estudio serio de las aperturas y defensas y el hacer caso de los consejos de la Reina son las únicas formas de conseguir ganar partidas.

Gráficos y sonido

Los gráficos del programa son bastante buenos, utilizando las resoluciones de pantalla que hayamos elegido en nuestro Windows 95. Tenemos unos contrastes de luz que consiguen crear un ambiente relajado y tranquilo, las piezas y tableros que podemos elegir tienen todos una elevada calidad y diseño aunque como es natural el tablero más cómodo para jugar sigue siendo el de dos dimensiones.





El sonido es bastante bueno y la voz digitalizada de la Reina es clara y concisa, y aunque no está traducida al castellano, sigue siendo todo un espectáculo. En resumen, un programa de ajedrez imprescindible para cualquier tipo de jugador sea cual sea su nivel técnico, un programa que ha roto los moldes en cuanto al nivel estético de los programas de ajedrez del mercado, demostrando que en la variedad está el gusto, sobre todo si éste es bueno...







Calificación

Powerchess

Pros: La jugabilidad a través de Internet, el estudio posterior de las partidas, la valoración en puntos de nuestras partidas y niveles. Los gráficos y el sonido. ¿Qué más se puede pedir?

Contras: El tablero de juego que utilizaremos para jugar en serio, el de dos dimensiones, no se puede hacer tan grande como uno quisiera, por lo demás la elevada dificultad de un programa tan complejo como es el Wchess. La voz de la Dama no está traducida al castellano.



El nuevo Tetris

Flip Out!

Pocos títulos al año salen para intentar situarse entre el selecto grupo que en su día crearon juegos como Tetris. Parece difícil inventar algo nuevo que además resulte entretenido y adictivo.

Y lo cierto es que no es para menos. Después de Tetris y sus incontables imitadores y variaciones con repetición, de las que quizá sólo se salvase Coloris, es prácticamente imposible encontrar otro juego de similares características que realmente mereciese la pena y siga siendo jugable hoy día.

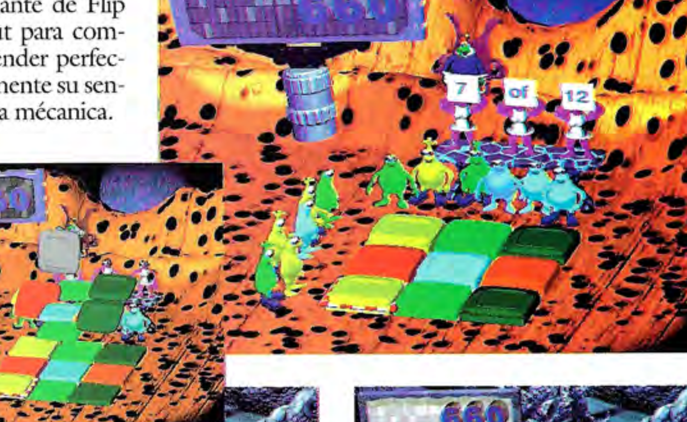
Hace bastante tiempo, hicimos una preview de Flip Out bajo los auspicios de Atari, y aunque desconocemos los motivos por los que ha cambiado de manos y se ha producido tan largo retraso en su lanzamiento, el caso es que ya está aquí para sentar un nuevo precedente en ese género de tan difícil calificación que posiblemente creara el tan manido Tetris.

Dejando a un lado el anecdótico argumento de partida del juego, en el que unos extraterrestres llegan a nuestro planeta para invadirlo, siendo la única forma de derrotarlos enfrentarse a ellos en un curioso juego de su creación, la mecánica de Flip Out es siempre la misma, pero cuenta con importantes variaciones en cada nivel que amenizan el juego al tiempo que le confieren variedad y aumentan el nivel de desafío para el jugador.

Sencilla mecánica

Básicamente se trata de colocar unas "piezas" de colores sobre sus correspondientes "pedestales", también coloreados. Las comillas responden a la simple realidad de que mientras en unos niveles estas piezas son baldosas, en otros son extraterrestres, platos de comida u otros elementos; y en cuanto a los pedestales, a veces son simples plataformas, otras son ostras, mesas de un restaurante, y un sinfín más de variaciones.

Al comenzar cada nivel todas las piezas a colocar son lanzadas al aire, y el jugador deberá decidir qué pieza de entre las que caigan –antes de que lo hagan todas– lanzará a su vez para que en su lugar caiga la primera que corresponda según el orden en que las piezas saltaron del "tablero". Aunque resulte difícil expresarlo con palabras, y quizá parezca un poco confuso, nada mejor que ponerse unos minutos delante de Flip Out para comprender perfectamente su sencilla mecánica.

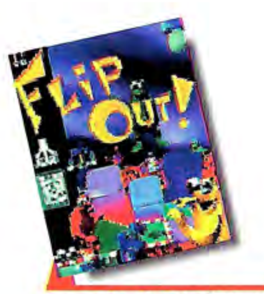




Obstáculos

El primer nivel suele constar de doce fases en las que hay que colocar unas baldosas de colores sobre sus receptáculos correspondientes. En una cuadrícula de 3x3, aparecerán piezas a dos colores que según se avance en el juego, irán aumentando en colorido para poner a prueba la memoria y la visión del jugador. Un poco más adelante el asunto se complica, y serán surtidores los receptáculos y alienígenas las piezas. La forma de la pieza o el receptáculo nunca es un problema, pero sí lo son su disposición y los pequeños obstáculos que aparecen con el incremento de dificultad.

Por ejemplo, en el caso de los surtidores de agua (pequeños géiser), aparecerán unos extraterrestres que se sentarán sobre un surtidor cualquiera y no se moverán hasta que se haya pulsado un número determinado de veces sobre ellos. Algo similar ocurre en otros niveles, y teniendo en cuenta que siempre hay al menos una pieza en el aire, la velocidad y estrategia en cuanto a qué pieza lanzar al aire, resultan fundamentales en estos casos, ya que hay que mover rápidamente el cursor entre un receptáculo y



Precio: sin determinar
Requerimientos: 486/40 MHz, 8 MB de RAM, SVGA, CD-ROM 2x, Ratón, Tarjeta de Sonido, Windows 95
N° de jugadores: 1
Editor: Gametek
Distribuidor: Proein





otro para que no ocurran accidentes.

La puntuación se basa, además de en conseguir el objetivo de cada fase y nivel, en el tiempo empleado para ello. El enfrentamiento final después de una serie de difíciles pruebas, será con el rey de los extraterrestres, quien hará lo imposible por evitar perder el mano a mano. El jugador intentará colocar las piezas en su sitio mientras el rey hace trampas cambiando sus colores y colocando obstáculos.

En la variedad está el gusto

Lo mejor de todo esto es la rejugabilidad y variedad de los niveles, ya que cuando se juega por segunda vez, y en las sucesivas, los niveles varían de tal forma que se anulan por completo la repetición y el aburrimiento. Uno de los niveles consiste en colocar correctamente las piezas de los rostros del Monte Rushmore, distanciándose del resto. Llega un momento en que la diversión se torna adicción, y al igual que consiguiera Tetris hace mucho, el jugador encuentra bueno cualquier momento para echar una partidita a Flip Out.

Con gráficos SVGA y una banda sonora realmente entretenida, acompañada por supuesto de múltiples efectos de sonido, Flip Out sube en silencio al privilegiado panteón de los juegos de entretenimiento en cuyo máximo podio se encuentra sin duda, el mítico Tetris. Su jugabilidad, su mecánica, su infinita rejugabilidad, su adictividad, hacen de él un buen sucesor del

que probablemente se puede considerar como el juego más exitoso de la historia. Si no es así, simplemente será por puro desconocimiento del usuario o la escasa información suministrada al mercado, pero aquellos que tengan la suerte de jugarlo, no podrán dejarlo.



Básicamente se trata de colocar unas piezas de colores sobre sus correspondientes pedestales, también coloreados



El truco es...

No intentes memorizar la posición de las piezas. Debes guiarte por los colores de los receptáculos, con lo que te evitarás enormes dolores de cabeza. Además, recuerda que las piezas brillan cuando están bien colocadas en su sitio.

Calificación

Flip Out!

Pros: La mecánica de Flip Out es muy sencilla y asequible, haciendo de él un título jugable y atractivo. Posee ese "algo" indefinible que también tuvo Tetris, lo que sin duda hará de él un éxito si recibe el apoyo pertinente.

Contras: Al controlarse el movimiento del cursor con el ratón, y siendo necesarios desplazamientos arriba y abajo, a izquierda y derecha, en una perspectiva cónica, se produce algo de confusión al principio.

La "locura" de Shiny

MDK

En ocasiones los títulos que se hacen esperar mucho tiempo, terminan decepcionando cuando llegan debido a las magníficas expectativas que en torno a ellos se tenía. En el caso de MDK, anunciado desde principios del año 96, la realidad supera cualquier idea preconcebida.

Aunque los diferentes medios se han dedicado a propagar la idea de que las siglas MDK responden a Murder, Death, Kill (Asesinar, Morir, Matar), en realidad el acrónimo es de "Max, Dr. Fluke Hawkins & Kurt", según cuenta Shiny, equipo de programación del juego. Es así porque no se les ocurrió nada mejor que los nombres de los protagonistas de esta historia de invasión espacial a la hora de bautizar su juego.

El universo está surcado por unos tubos de energía pura que bien podrían resultar altamente provechosos para la humanidad. Mientras se investigan las posibilidades y la tecnología necesaria para sacar partido de ellos, la Tierra sufre un desembarco a gran escala de una malvada raza alienígena que pronto destruye ciudades enteras asesinando a cualquiera que encuentran a su paso.

Cinco años antes, el Doctor Fluke Hawkins fue enviado al espacio para realizar unos estudios en las especiales condiciones que ofrece este medio. Su misión debía durar cinco días, pero nadie volvió a oír hablar de él jamás. Después de un año, los compañeros del doctor, Max –un perro creado por ingeniería genética– y Kurt –el joven protegido del doctor– comienzan a sospechar que algo va mal.

Max corre en busca de Hawkins al conocer la noticia de la invasión, y el doctor decide que Kurt debe hacer algo al respecto aprovechando todos los inventos que ha creado a lo largo de sus años de experimentación. Con un traje especial y armado con los artefactos más extraños que se pueda imaginar, Kurt es el encargado de acabar con las ocho gigantescas ciudadelas volantes alienígenas que pretenden dominar el mundo.

Doc y sus inventos

El traje de Kurt lleva un dispositivo especial en la espalda que se abre a modo de paracaídas desgajado cuando existe alguna corriente de aire que lo permita. También contiene bolsillos especiales y diversas conexiones que permiten a Kurt almacenar y utilizar los distintos inventos de Hawkins. El casco contiene diversos mecanismos que posibilitan ampliar el horizonte para apuntar a objetivos lejanos, y unas cámaras de seguimiento que monitorizan la trayectoria de un proyectil disparado hasta que llega a su destino o explota. Este modo, denominado "sniper" en el juego y accesible con la barra espaciadora, no sólo hace muy cómoda la aniquilación de algunos enemigos a distancia, sino que además es necesario para poder acceder a determinadas zonas de cada uno de los niveles.











Precio: 7.500
Requerimientos : Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, DOS 6.0 y Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Shiny/Interplay
Distribuidor: Virgin



Combatiendo alienígenas

Esto supone la existencia de dos modos de combate: el "sniper" y otro en tercera persona, en el que Kurt podrá disparar sus armas y utilizar algunos objetos. Sin embargo, existe otro modo adicional que consiste en el bombardeo de ciertas zonas en algunos niveles. Al llegar Kurt a un espacio abierto, una nave aterriza esperando a ser abordada por él. La nave cubrirá toda la zona, y Kurt podrá dejar caer unos explosivos regalitos para facilitar su labor cuando recorra el campo de batalla a pie.

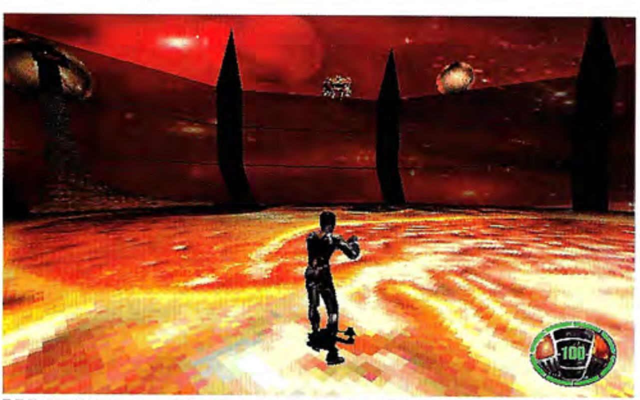
Cada uno de estos modos permite solucionar problemas puntuales en determinados momentos del juego, sobre todo el "sniper". A veces hay que colar proyectiles de mortero por pequeñas ranuras de un edificio para reventar las puertas y poder entrar, otras disparar a un explosivo a distancia o a un mecanismo que active una salida por la que continuar avanzando.

Los movimientos de Kurt, aunque no son excesivamente variados, están empleados con sorprendente acierto a lo largo del juego, obteniendo así una versatilidad que pocas veces se ha visto –salvo en el caso de Tomb Raider–. Además de caminar y correr, Kurt puede saltar y planear en caída libre, o subirse a un monopatín como el que tenía Michael J. Fox en "Regreso al Futuro II", que se desplazaba sobre un colchón de aire o un campo de fuerza en lugar de ruedas.

Los niveles

Combinando el combate, la resolución de pequeños enigmas o puzzles, prolongadas secuencias de vuelo, y densas fases de plataformas, MDK ofrece ocho niveles larguísimos –uno por cada ciudadela alienígena– que exasperarán a más de uno por la creciente dificultad. Aun-







Las texturas, juegos de luz y sombras, y la renderización de imágenes, proporcionan un aspecto visual impresionante





que el juego ofrezca pistas en momentos clave en los que de otra forma, sería imposible saber qué hacer para continuar, muchos son los lugares en los que prácticamente hay que adivinar cómo seguir, si bien cerca del final la fuerza de la costumbre hace que el cerebro del jugador se adapte a la filosofía del juego y sea capaz de encontrar los indicios que pueden apuntar hacia una salida.

Pero para ayudar al jugador cuando la torpeza de éste acabe con cualquier posibilidad de pasar de una zona, Shiny se ha ocupado de que los objetos y armas estrictamente necesarios para avanzar se repongan automáticamente en los puntos adecuados, de forma que no se produzcan finales repentinos por falta de habilidad o ingenio.

Como aperitivo y postre de cada nivel, Kurt tendrá que viajar por uno de los tubos de energía, una secuencia algo repetitiva que en cualquier caso, viene a ser como el descanso del guerrero entre zona de combate y zona de combate.





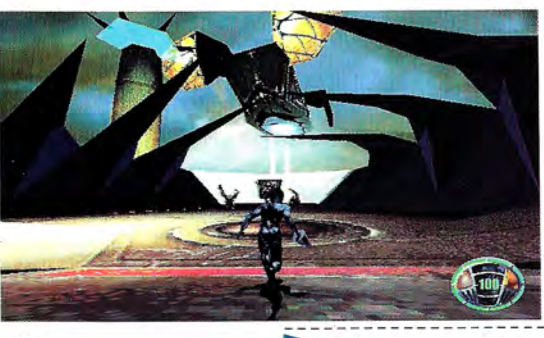
El truco es...

Cuando en el primer nivel llegues a una sala con tres alienígenas subidos en otras tantas plataformas, cada uno de ellos portando una diana, destruye primero la torreta del centro de la habitación para que no salgan más monstruos, y después elimina a los aliens con la ayuda del maniquí que hay al fondo o sin ella.

Un constructo 3D

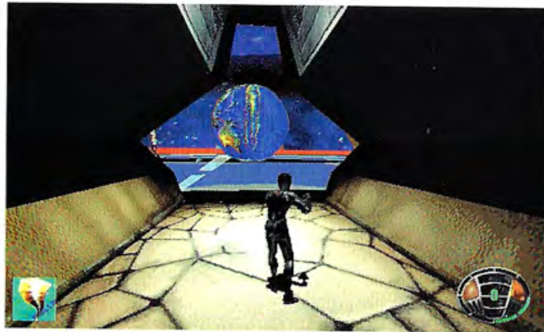
El mundo de MDK es completamente tridimensional, criaturas y objetos incluidos. Las texturas, juegos de luz y sombras, y la renderización de imágenes, proporcionan un aspecto visual impresionante. Cuando se ven por primera vez zonas de colores planos, se tiende a pensar en una cierta falta de previsión a la hora de cargar los gráficos y mantener una velocidad aceptable, pero una adecuada comprensión de qué representan dichas zonas elimina esta impresión. En su mayoría cristales y muros –opacos, transparentes o traslúcidos– estas zonas son frecuentes, aunque no abundantes, y en cierta forma rompen la inagotable monotonía visual de gráficos impresionantes y ricos en detalles, tanto en las vastas construcciones como en los pequeños alienígenas que atacan a Kurt.

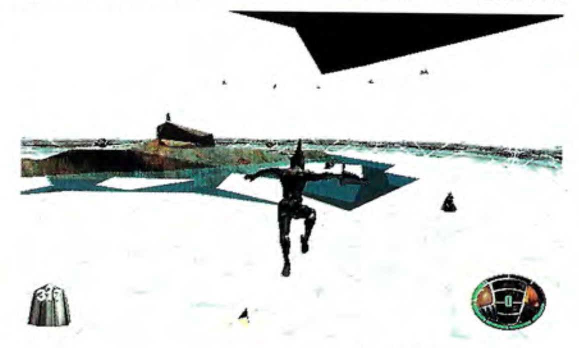
La atmósfera conseguida gracias a ello, y al











Como aperitivo y postre de cada nivel Kurt tendrá que viajar por uno de los tubos de energía



uso de gráficos en alta resolución, está realzada por una banda sonora tan espectacular como adecuada acompañada por efectos de sonido y visuales que eliminan toda fatiga por largo que sea el nivel.

MDK sobrepasa lo que cualquiera podía esperar de él, y aunque en imagen congelada pueda parecer algo distinto de como se ha descrito, la acción trepidante y su jugabilidad logran un atractivo perfectamente equiparable al de Tomb Raider –aunque bajo cierto punto de vista se trate de juegos diferentes–. El único inconveniente radique, quizá, en el excesivo nivel de dificultad de ciertas zonas de juego, quedando el jugador en manos de los hados del destino. A pesar de ello, esta misma dificultad proporciona una enorme satisfación al ser vencida, lo que convierte este aspecto en un arma de doble filo a favor y en contra del juego.

Adictivo, jugable y atractivo, MDK es con diferencia el mejor juego de acción que ha salido desde estas Navidades, y es posible que pase bastante tiempo antes de que podamos decir lo mismo de otro título. El futuro dirá, pero de momento, este juego es una auténtica locura.

Calificación

MDK

Pros: El diseño de los niveles de MDK confieren al juego una gran versatilidad y diversidad. A nivel gráfico resulta impresionante la minuciosidad con que se ha creado cada nivel, debido sobre todo a su extensión. La concepción del personaje, sus movimientos y acciones, aportan al género un tanque de aire fresco.
Contras: El nivel de dificultad es demasiado elevado a partir del final del primer nivel, siendo casi imposible más adelante. El sistema de control de Kurt resulta algo desconcertante al principio, y en ciertos puntos de juego, mareante.





Verde saltarín

The Incredible Hulk
The Pantheon Saga

Marvel ha licenciado a la Masa y algunos superhéroes y supervillanos más para crear un juego de acción en el que se combinan las plataformas, el combate y los puzzles.

El doctor Bruce Banner fue mutado por una exposición a rayos gamma. Lejos de ser permanente, esta transformación sólo se producía cuando el humano se enfadaba mucho y su adrenalina subía de forma desmedida. Su alterego, la Masa, es mucho más fuerte, y puede dar unos saltos impresionantes. Pero el grandullón verde tenía un problema: inteligencia cero.

Con el tiempo, y tras numerosos sucesos que no vienen al caso, la Masa llegó a ser un ente permanente que además poseía inteligencia. Desde ese momento, fue considerado como miembro por derecho de los así llamados, superhéroes.

No todo el monte es orégano

La Masa ha sido secuestrado por el Panteón, un grupo de superhéroes dirigido por Agamenón, quien ha decidido mostrar a la Masa que sus poderes pueden ser utilizados en favor del bien. Abandonado a su suerte por accidente en el hangar del Monte, base del Panteón, la Masa tendrá que superar los doce niveles de este lugar hasta enfrentarse con el propio Agamenón, una misión nada fácil teniendo en cuenta que los sistemas automáticos de defensa se han activado. Pero por supuesto esto no es más que el principio, ya que una vez fuera del Monte, el héroe verde tendrá que hacer frente a un reto aún mayor: el plan del Maestro.

Este oscuro personaje, quien en realidad es la misma Masa en un Futuro Imperfecto, será su antagonista más peligroso, y desbaratar sus planes a lo largo del tiempo, su misión más imposible. El Maestro posee las mismas habilidades y poderes que la Masa, pero lo que es peor: conoce todos sus movimientos.

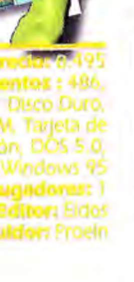
Diferentes calidades

Prometiendo así muchas horas delante del ordenador, este juego ostenta una perspectiva cónica en varias resoluciones que el usuario puede seleccionar, oscilando entre 320x200 y 640x480. Aunque exista esta perspectiva, no significa que los escenarios y personajes sean 3D, sino que se utiliza este sistema para lograr una relativa sensación de profundidad y volumen, siendo el juego plano con movimiento en tres ejes.

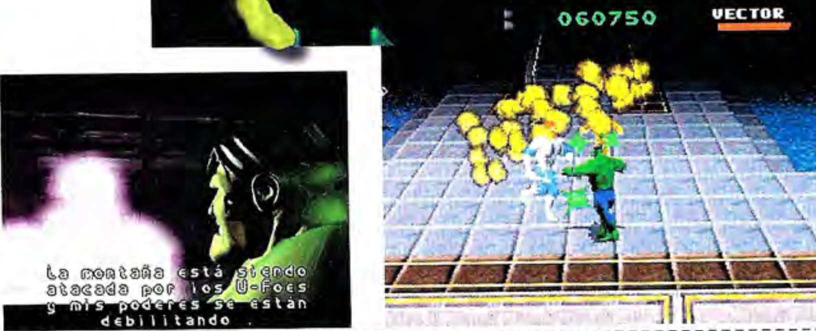
En el modo de mayor resolución los gráficos de pantalla poseen un buen nivel de detalle, mientras que en los inferiores hay pixeles demasiado gruesos y se producen errores gráficos de colisión de objetos. Dejando esto de lado, los efectos de sonido son adecuados y ensordecedores por mucho que se ajuste el volumen a la baja. A ellos hay que añadir la banda sonora, sorprendentemente buena y cañera para un juego arcade.

Del combate a la plataforma

Este título combina casi a partes iguales las plataformas, el combate y el estilo arcade. En los primeros niveles priman el arcade y el combate, con ciertos puzzles basados en el uso de botones en diferentes zonas del mapa. Más tarde comenzará a notarse una relativa supremacía de las plataformas, pero manteniendo aún un fuerte componente arcade y algo de combate, aunque ya reservado éste prácticamente para el final del nivel. Después desaparecen los enemigos, siendo un mero elemento decorativo en el núcleo central de una tríada de fases en las que sólo existen las plataformas. Hasta ese momento,



Precio: 6.495
Requerimientos : 486, 8 MB de RAM, Disco Duro, VGA, CD-ROM, Tarjeta de Sonido, Ratón, DOS 5.0, compatible Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Eidos
Distribuidor: Proein











La Masa tendrá que superar los doce niveles del Monte hasta enfrentarse con el propio Agamenón

El truco es...

Cada tres niveles, el programa te suministrará un código de acceso para poder empezar en ese punto. *Aquí tienes los tres primeros:*

3036E0C330
8086411130
C0A6CA2A50





la dificultad es medianamente aceptable, pero con la aparición salvaje de las plataformas, el juego se comienza a cobrar tintes de título de consola: el diseño de cada nivel, creado con una mala idea impresionante, provoca que el jugador pierda los nervios con los saltos cada vez más justos y sincronizados que tiene que efectuar.





Secretos y ayudas

Dentro del apartado combativo, la Masa podrá contar con dos ayudas extra: golpes secretos gracias a los rayos gamma –todos ellos documentados en el manual–, y la posibilidad de invocar a los miembros del Panteón en momentos de necesidad. Para hacer esto último deberá encontrar el símbolo del Panteón, y llegado el momento oportuno, llamar a sus colegas para hacer frente a los enemigos más difíciles.

El aspecto argumental no está en absoluto descuidado, ya que cada grupo de tres niveles está hilado entre sí y con el siguiente mediante misiones y ciertos personajes que a veces pasan de un nivel a otro, bien esperando recibir ayuda de la Masa, bien enfrentándose a él en diferentes episodios. Además, cada tríada de niveles está unida con la siguiente por una escena animada, que aunque no demasiado extensa, ilustra perfectamente la historia con un nivel de calidad aceptable.

Resumiendo, The Incredible Hulk: The Pantheon Saga es un juego de acción y plataformas que sin enormes pretensiones gráficas y lejos ser uno de los juegos emblemáticos del año, resulta muy entretenido y adictivo, despertando una creciente curiosidad que empuja a llegar hasta el final.

Calificación

The Incredible Hulk: The Pantheon Saga

Pros: The Incredible Hulk... es un entretenido juego que ofrece acción y plataformas a mansalva, con un gran número de horas de juego y un nivel de dificultad en principio asequible para todo el mundo.

Contras: La rejugabilidad de este título es casi nula, y sus gráficos no están especialmente cuidados. Los niveles enfocados en las plataformas han sido diseñados con muy mala idea, de forma que a veces resulta imposible saber hacia dónde saltar a continuación.

La bola sigue rodando

Full Tilt! Pinball 2

Para sorpresa de propios y extraños, Maxis lanza al mercado un nuevo producto que no viene precedido por la etiqueta SIM.



Precio: 5.990
Requerimientos : 486 DX2/33 MHz, 8 Mb de RAM, Windows 3.1 ó 95, 20 MB de disco duro libre, CD ROM 2x, SVGA, Tarjeta de Sonido.
Nº de jugadores: 1 - 5
Editor: Maxis
Distribuidor: Erbe

No estamos muy seguros de si los ingleses conocerán ese refrán tan nuestro que dice: “zapatero a tus zapatos”.

Lo cierto es que conociendo la brillante trayectoria de Maxis, ganada a pulso con todos los productos de la gama SIM (baste citar como ejemplos SIM CITY o SIM TOWER), uno se pregunta por que, puestos a salirse de su línea habitual, han ido a escoger precisamente un género tan trillado como es el de los pinballs.

El resultado de esa decisión es un juego llamado Full Tilt! Pinball 2 –por si fuera poco estamos ante una nueva secuela– que, por lo menos, está francamente bien realizado y nos ofrece una buena cantidad de horas de diversión.

Entre las diferentes fórmulas ya vistas para representar los tableros de los pinballs en pantalla, los señores de Maxis han optado por una visión frontal en 3D, logrando un buen resultado que se ha visto complementado con la claridad de los gráficos.

de productos o lanzarse a otros géneros con proyectos más ambiciosos si quiere mantener el prestigio ya ganado.







Calificación

Full Tilt! Pinball 2

Pros: Técnicamente la realización del juego es impecable, y cada uno de los tableros están elaborados al mínimo detalle. La jugabilidad del programa es muy alta.

Contras: Sólo se nos ofrece una única visualización de los tableros, y no hay opciones para modificar la dificultad del juego o alterar el número de bolas por partida. Una vez más, tenemos que citar la falta de originalidad de estos productos –¿cuantos similares se han editado ya?–, y además, tres tableros tampoco es precisamente una cantidad como para echar las campanas al vuelo.



Tres son los tableros que el juego nos ofrece, Mad Scientist, Alien Daze y Captain Hero, y en ellos encontraremos los clásicos mecanismos que habitualmente han alimentado este tipo de juegos.

Y poco más que decir, excepto que Maxis debería decidirse entre mantener su línea habitual

El truco es...

Como suele ser habitual, no podemos darte otro truco para un juego de este estilo excepto que juegues horas y horas en cada tablero hasta descubrir todos sus secretos.

El regreso de los autos locos

Street Racer

Todo un clásico de la consola llega al PC después de muchos años. Una de sus virtudes es la posibilidad de que hasta cuatro personas jueguen en el mismo ordenador, y entre cinco y ocho con dos máquinas.

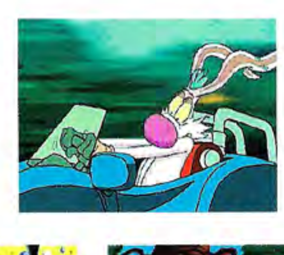
Los 8 protagonistas de Street Racer recuerdan inmediatamente a los de la serie de dibujos animados Los Autos Locos. Además de pilotar sus vehículos, pueden retrasarse unos a otros con diferentes golpes o ataques propios de cada uno de ellos.

A lo largo de veintisiete circuitos, una cantidad nada despreciable y poco usual para un juego de carreras, entre los que se cuentan tres ocultos, el jugador escogerá entre ocho personajes –hay uno adicional, oculto– para intentar erigirse en campeón con una de las tres medallas de honor. Aunque ninguno de los circuitos es largo por definición, la cantidad de vueltas que hay que dar a cada uno de ellos constituye por sí misma un auténtico reto, ya que con tantos contrincantes, puede pasar cualquier cosa.

El secreto del éxito

En cada uno de los circuitos hay numerosos objetos que serán de utilidad tanto al jugador como a sus contrarios, objetos que se renuevan automáticamente a los pocos segundos de haber sido recogidos por alguien. Sin embargo, la clave para la victoria no reside únicamente en conseguir cuantos objetos se pueda, sino definitivamente en un dominio del vehículo y del circuito por el que se corre. Por supuesto, también tiene su importancia el controlar los golpes del conductor, ya que en más de una ocasión supondrán obtener una buena clasificación en el último momento.





Los escenarios son variados y ofrecen una mezcla de 3D con objetos y elementos 2D, en baja resolución –aunque en 256 colores– y con diferentes tamaños de pantalla que el usuario puede ajustar. Ambientando cada uno de ellos, y en función del personaje con el que se corre, aparece una banda sonora rock con ligeras variaciones nacionalistas.

Multijugador "mono-ordenador"

Además del modo de competición, existen el de práctica y el multijugador, siendo éste quizá la opción más potente e interesante del programa. Esto es así porque hasta cuatro personas pueden jugar en el mismo ordenador (ocho con dos máquinas), quedando dividida la pantalla en tantas franjas como jugadores humanos haya participando en la carrera. Claro que, en este modo, quizá los golpes no se limiten a los personajes del juego, sino que pueden convertirse en codazos entre jugadores para hacer perder el control del vehículo por unos segundos.

Después de cualquier carrera, se puede reproducir la acción utilizando diferentes puntos de vista que proporcionarán al jugador una visión en frío de su actuación, permitiéndole examinar los puntos que debe mejorar la próxima vez.









Precio: 5.990
Requerimientos: 486/66 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, VGA, DOS 6.0 o Windows 95, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Vivid Image
Distribuidor: Ubi Soft

Un buen regalo

El sistema de control más cómodo para jugar a Street Racer es un pad –por cierto, se regala uno con el juego–, aunque se pueden utili-



El jugador escogerá entre 8 personajes para intentar erigirse en campeón con una de las tres medallas de honor





El truco es...

No te preocupes excesivamente de recoger objetos y céntrate en mantenerte entre los primeros puestos de la clasificación. Golpear a tus adversarios comporta el riesgo de que ellos hagan lo propio contigo, ya que tienes que acercarte mucho, así que hazlo sólo cuando sea necesario.

zar también teclas y joystick. Puesto que se pueden pegar golpes, activar los objetos recogidos, saltar y moverse en cualquier dirección, es muy cómodo poder usar ambas manos con una adecuada concentración de controles para cada una de ellas, cosa que desde teclado puede resultar algo liosa.

Conducir cualquiera de los coches no tiene mayor dificultad al principio del juego, pero conforme se avanza en el campeonato, la velocidad es mayor y el control más difícil. También contribuye a desafiar al jugador el diseño de cada circuito, que en ocasiones posee algunos atajos para disponer de una pequeña ventaja sobre los adversarios.

Street Racer sale en todo el mundo en edición multilengua, que por supuesto incluye el castellano. Como juego es muy entretenido, a pesar de que su banda sonora y los gráficos no sean especialmente espectaculares. Sin duda, lo mejor del juego es la opción multijugador, con un único requisito: disponer de controles suficientes y/o un dispositivo multiconexión para adaptar hasta 4 mandos en el mismo ordenador.







Calificación

Street Racer

Pros: Street Racer es sumamente entretenido con varios jugadores humanos. El regalo del pad es todo un detalle, y el precio del juego no es demasiado elevado.

Contras: La calidad gráfica de Street Racer deja mucho que desear, probablemente por una conversión pura a este nivel desde la consola.

¡Por tierra, mar y aire!

International Moto X

No echarás de menos casi nada en éste juego, ya que tendrás a tu alcance todas las opciones tradicionales contempladas en los juegos de competición con motor, más un añadido innovador que es la gran estrella de Moto X: la posibilidad de editar tus propias pistas en 3D.

Así como confieso en éste artículo que no soy un verdadero incondicional del mundo de las motos, tengo que decir que a pesar de todo, este juego es un acierto, ya que ha logrado engancharme y arrastrarme a través de todas sus pistas y competiciones. En un primer contacto tiene el mismo aspecto que los típicos "petardos" que no son sino burdas imitaciones de la realidad, pero una vez comienzas a jugar, o a diseñar tus propias pistas en tres dimensiones con el editor que acompaña al juego, el producto y sus circunstancias te envuelven de tal forma que resula difícil dejarlo. Para explicar el contenido de Moto X, voy a dividir sus explicaciones en tres partes: una reservada a las carreras propiamente dichas, otra para las distintas opciones, y la tercera que reservo para el editor de pistas.

Las carreras

Podrás participar en numerosas competiciones, campeonatos o prácticas que se celebrarán a lo largo y ancho de todo el planeta. El trazado de los circuitos en los grandes premios, está predeterminado y tan sólo podrán variar las condiciones climatológicas, que serán más o menos acordes con el lugar en donde se celebre la carrera. Así, si en Suiza la competición discurre en la zona de de los Alpes, no será difícil que te sorprenda una nevada; o algún aguacero en el circuito de Inglaterra si procede.

No es difícil imaginar que si te sales de la pista, disminuirá la velocidad de tu moto y sufrirán tanto los neumáticos como la amortiguación, sin contar con la inevitable pérdida de tiempo y las ocasionales caídas. Podrás deambular por los acuíferos o por los montes circundantes, pero eso no será sino perjudicial para tu clasificación. No olvides que podrás correr en numerosos países a lo largo y ancho de cuatro continentes.

Las opciones

Como es de esperar, o para algunos de "desesperar", existe una variada oferta de opciones hasta calibrar el modelo, cilindrada de la moto, color, la calidad de las cubiertas, los amortiguadores, e incluso el cambio manual o automático. Ese mismo menú será quien te brinde la oportunidad de efectuar reparaciones al término de cada carrera, donde previamente habrás elegido entre entrenamiento, prueba de tiempo o competición. A tu disposición estará también alterar la climatología, o decidir el número de vueltas y de motociclistas que actúen en los próximos minutos. Una vez que haya comenzado la competición –entre carrera y carrera–, allí donde estaba la opción de cambiar los colores aparecerá una llave inglesa. Si eliges ese apartado -y tienes dinero suficiente- se repararán automáticamente las partes más dañadas de la moto, siguiendo con los asuntos menos graves hasta que se acabe el crédito.

El editor de pistas

Es el gran acierto del juego, ya que permite crear pistas a tu gusto en las mismas circunstancias y con la misma calidad que las que aparecen ya creadas. De fácil manejo, te permite decidir primero el trazado sobre un cuadrilátero. Más tarde podrás tomar tramos de pista y plegarlos, estrecharlos o crear ondulaciones con diferente grado de dificultad. Así las cosas, el siguiente paso será levantar o







sumergir el propio terrero, llevándote con él la pista hasta el nivel del agua o elevándola sobre los picachos más angulosos. Puedes hacer que el conjunto rote para advertir la impresión general, y cuando ya esté terminado, activar

Precio: 6.990
Requerimientos : 486 DX/33, 4 Mb de RAM, MS-DOS 5.0, VGA, CD ROM 2x
Nº de jugadores: 1 a 2
Editor: Warner/Renegade/Graftgold
Distribuidor: New Software Center



Podrás participar en numerosas competiciones, campeonatos o prácticas que se celebrarán a lo largo y ancho de todo el planeta



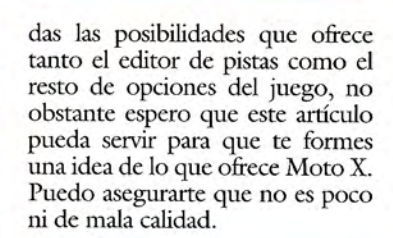
la opción del suministro de texturas y completar el proceso de creación con el entorno y sus valles, colinas o acuíferos bien definidos.



El truco es...

Deberás ser un camaleón en la pista y estar mirando con un ojo el circuito y con el otro el pequeño mapa que aparece en pantalla. Tendrás que dar el "Do" de pecho en la primera vuelta: si ganas, tendrás dinero suficiente para acondicionar mejor la moto en la tienda y la siguiente carrera será más fácil, pudiendo volver a ganar más dinero puesto que ten encontrarás en óptimas condiciones. Si pierdes, a lo sumo podrás reparar algo y los demás te superarán en prestaciones, llegando a ser muy difícil remontar posiciones en la clasificación. Es un círculo vicioso.





Sobre todo esto puedes desplazar el trazado de la pista en su conjunto hacia la izquierda o la derecha para centralo o situarlo donde te plazca.

Sería imposible tratar de explicar en dos páginas todas las posibilidades que ofrece tanto el editor de pistas como el resto de opciones del juego, no obstante espero que este artículo pueda servir para que te formes una idea de lo que ofrece Moto X. Puedo asegurarte que no es poco ni de mala calidad.



Calificación

International Moto X

Pros: El manejo de las máquinas es sencillo y responden bien a los mandos, algo importante al recorrer los circuitos ya que a veces las condiciones meteorológicas son extremas y en los saltos se tiende a perder el control cuando el firme no lo es tanto. El editor de pistas te permite tal cantidad de opciones que tus posibles creaciones no tendrán nada que envidiar a las propias incluidas en el juego con los campeonatos. La impresión general es de fluidez y el interfaz de fácil manejo. Muy adictivo.
Contras: Los gráficos necesitarían una mayor o, si lo prefieres, mejor definición. Cuando vas muy deprisa y te encuentras varios saltos seguidos, es complicado seguir el hilo de la competición: marea un poco sobre todo si juegas en el plano más cercano a la moto. Cuando las texturas son de mejor calidad, es indudable que esta circunstancia se mitiga

Juguetes animados

Toy Story

La factoría Disney no suele destacar por crear juegos de ordenador apetecibles para cualquier tipo de público, ya que suele centrarse más en los productos infantiles. Rompiendo esta filosofía llega Toy Story, basado en la película.

Buzz –un juguete de última generación– y Woody –un viejo vaquero, juguete favorito de su dueño–, tras vivir mil y una peripecias en la gran pantalla durante la película que Disney lanzó hace ya un par de años, se convierten en protagonistas de un juego de ordenador que sigue los pasos de su predecesor en consola.

Continuando con sus rifi-rafes del filme, Woody tiene que atravesar el cuarto de los juguetes animados –mientras Buzz le hace mil y una perrerías– para salir al exterior, donde se encontrará con que sus aventuras no han hecho más que empezar.

Algo más que plataformas

Toy Story se presenta como un juego típico de consola, con plataformas, "power-ups", amigos y enemigos, "boss" cada cierto número de niveles, y algunas fases especiales que cambian radicalmente el estilo del juego alternando arcade o pruebas de habilidad. En esto precisamente está lo bueno del juego, ya que en los niveles existen misiones concretas que realizar, y no necesariamente se trata siempre de recorrer el mapa de un lado a otro.

Por ejemplo, en un determinado nivel hay que abrir paso a Rex, el dinosaurio, para que pueda atravesar la habitación. En el siguiente, Woody irá montado sobre Rex, concatenando así las misiones de una forma coherente a lo largo de los 17 niveles.

El mando adecuado

Como no podía ser menos, los gráficos de Toy Story ofrecen el mismo aspecto magnífico que en el filme –totalmente creado por ordenador–, si bien esto sólo sucede en la resolución más baja (320x200). A mayor tamaño de pantalla, menos definición tiene la imagen, o más exactamente, más gordos son los puntos. Esto quizá sea por un cierto nivel de adaptación del producto de consola, pero en cualquier caso tampoco afecta al juego en sí.



Controlar a Woody es bastante sencillo, ya que además de los cursores sólo hay dos teclas adicionales: una para saltar y otra para echar el lazo. Aunque se puede jugar sin problemas con teclado o joystick, resulta mucho más cómodo emplear un pad, que permite un control más preciso y exacto de los movimientos del protagonista. En cuanto al avance de niveles, una vez superado uno, el juego registra de forma automática la posición, de forma que se puede empezar a jugar de nuevo en cualquier nivel ya finalizado o en el siguiente al último terminado.

Toy Story es un entretenido divertimento que no hay que ju-



Precio: 6.500
Requerimientos: 486/33 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, Windows 3.1 o superior
Nº de jugadores: 1
Editor: Disney Interactive
Distribuidor: Buenavista Home Entertainment







Woody tiene que atravesar el cuarto de los juguetes mientras Buzz le hace mil y una perrerías

gar necesariamente de una sentada, y resulta agradable jugarlo en pequeñas dosis.





El truco es...

En la fase del coche no se trata tanto de ir a toda velocidad, como de ir poco a poco sin dejar de recoger ninguna pila. Debes medir bien tus movimientos, ya que la energía del vehículo se gasta con cada uno de ellos.

Este título desarrolla algo más la filosofía típica de los juegos de plataformas, consiguiendo así un aceptable resultado que llenará discretamente cortos ratos de ocio.



Calificación

Toy Story

Pros: Aunque se presente como un juego de plataformas, Toy Story posee algo más que lo diferencia de otros títulos del género: la coherencia de las misiones encadenadas. Además, todos los que hayan visto la película encontrarán una fidelidad absoluta a nivel gráfico y en cuanto a personajes se refiere.
Contras: Quizá por tratarse de una forma tan básica, Toy Story no ha explotado todas las posibilidades que el argumento y la película ofrecían, pero algo es mejor que nada.

¡Circuito infernal!

Death Rally

Una pesadilla sólo comparable a Destruction Derby, con la movilidad de un Micromachine y las vistas de pájaro en sus decorados 3D, dignas de los mejores arcades. Mézclalo todo, añade un chorrito de adicción, y tendrás entre tus manos un prodigio de acción y muerte, conseguirás un... ¡Rally mortal!

Tenemos ante nosotros un juego de carreras de coches consistente en realizar varias vueltas a unos determinados circuitos para terminar pasando por la meta. La pista se observa a vista de pájaro, y de los coches sólo apreciamos el techo, el morro y el maletero –ocasionalmente las luces de sus faros también–. La peculiaridad de estas competiciones reside en la posibilidad de eliminar a los contrincantes que nos preceden con nuestras armas –ya sea disparando con las ametralladoras o bien soltando minas que vayan "recogiendo" los que vengan detrás–; circunstancia también aplicable a nuestro coche... Otras opciones a la eliminación pueden ser la recogida en pista de la opción que da derecho al uso de un turbo que nos permitirá rebasar con diferencia a nuestros contrincantes, el rescate de dinero para efectuar mejoras y reparaciones en la tienda, o el fracaso, naturalmente.

Fracaso

La derrota puede llegarnos a través de vías tan dispares como las que he enunciado anteriormente para alcanzar la victoria. No es causa directa, pero ayuda a perder la carrera una rara especie de hongo que crece en las pistas: si se te ocurre coger uno con el coche, ya me contarás el mareo y las alucinaciones que tienes. La pista se descompone, fluctúa como las hondas de agua en un estanque y te marea, perdiendo el sentido de la orientación en la conducción, y dando lugar a la pérdida de valiosos segundos que, sin duda, echarás de menos. Otro motivo de derrota puede ser el simple hecho de quedar el último en la carrera y no llegar a la meta antes que pare de agitarse la bandera. Con ésta última opción se terminará nuestra competición y deberemos comenzar una nueva, desperdiciando todos los acontecimientos anteriores.

¿Porqué tiene tanta importancia lo anteriormente expuesto? Verás, el mecanismo del juego consiste en comenzar la primera carrera en el puesto número veinte de la clasificación global. El objetivo final del juego consiste en llegar a ser el primero de la general, a base de ganar puntos en las carreras individuales. De este modo, podrás retar al adversario que se ha proclamado a sí mismo Rey Demonio de la carrera. Si pierdes en alguna ocasión y no llegas a la meta antes que termine de bajarse la bandera, habrás perdido todo el camino que hayas hecho hasta lograr la posición en la que te encuentres, y todo tu esfuerzo será inútil, a menos, claro está, que háyas salvado la partida con anterioridad: en ese caso deberás volver atrás para recuperarla.



Otros

Death Rally dispone de una surtida red de menús en los que podrás elegir un personaje con el cual identificarte, un coche, su color, tres niveles distintos de dificultad, la posibilidad de tener contrincantes humanos a través de módem, red o conexión en serie y lo más importante: tendrás acceso a la compra de coches nuevos según el dinero que acumules en tu cuenta, así como también a la tienda, en donde podrás reparar el coche, mejorar sus neumáticos, el motor e incluso comprar "excelentes" mejoras en el mercado negro: minas, gasolina cohete, parachoques con pinchos, e incluso alquilar un asesino para sabotear el coche

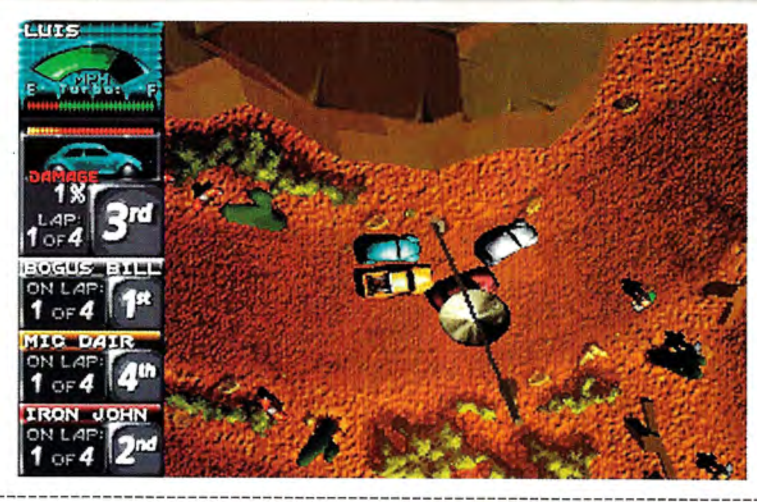








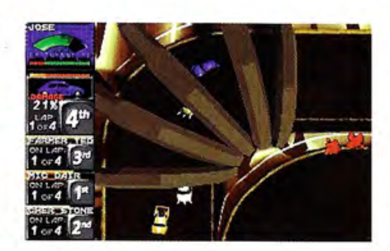
Precio: 4.990
Requerimientos : 486 DX2/66 MHz, 8 Mb de RAM, 13.5 Mb de Disco Duro libre, VGA, CD ROM 2x, Tarjeta de Sonido.
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Apogee/GT/Remedy
Distribuidor: New Software Center



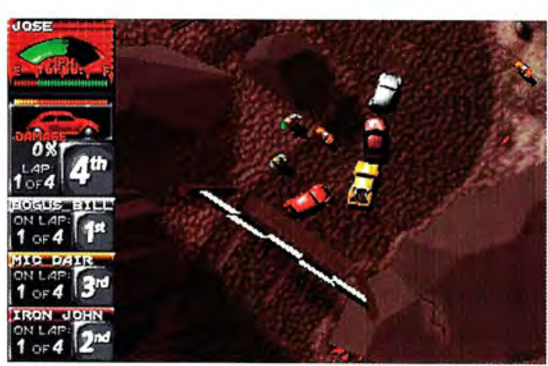
La pista se observa a vista de pájaro, y de los coches sólo apreciaremos el techo, el morro y el maletero

de alguno de tus oponentes.

La música es espeluznante y disfrutarás con las marcas de las ruedas en la arena o el asfalto al derrapar, los charcos de sangre que dejan los curiosos cuando son atropellados o las marcas de los neumáticos –rojo sobre negro– manchados de sangre sobre el alquitrán de una curva peligrosa. Cuando disparas a un coche lo suficiente, verás cómo arde y explota, todo ello desde las alturas, en una posición que te permite ver y controlar todo lo que ocurre a tus pies... ¡Esto es DOMINIO!









El truco es...

Teclea DRAG, DRUB y DREAD, pulsando ENTER mientras estás en la carrera y tu coche será invulnerable, tendrá una cantidad ilimitada de munición y además dispondrá de un turbo permanente que nunca se gasta. Aún así puedes perder, sobre todo si no procuras ir el último para eliminar mejor a los que van delante y no sueltas el acelerador en las curvas de las pistas de tierra: el coche pasa por ellas resbalando a diestra y siniestra.



Calificación

Death Rally

Pros: Es un juego muy adictivo donde cuesta un poco coger el tranquillo a los pequeños coches, pero una vez superada esa fase de toma de contacto surte los mismos efectos que una droga: no podrás quitártelo de encima. Gráficos en 3D a vista de pájaro y divertidos circuitos muy elaborados serán los responsables de tu tiempo...

Contras: Aunque se trata de un juego de innegable calidad, no es menos cierto que existen pocos circuitos y cuando tardas un poco en escalar posiciones, llegas a dominarlos tan bien que puede aparecer algún atisbo de rutina en las carreras.


IMAGEN LIMITE

Arrasando la zona

NBA Jam Extreme

¡¡Abajo la estrategia!! ¡¡Viva la acción!! Bienvenidos sean los mates, los pases de decenas de metros, los saltos estratosféricos, los codazos, los puñetazos, el barullo y todas aquellas cosas que asustarían a nuestras abuelitas.

El baloncesto es un deporte en el que la estrategia toma un papel fundamental. Estamos cansados de escuchar como los entendidos en el tema alaban a ciertos entrenadores por haber "jugado sus cartas con maestría" y haber dominado desde el banquillo –con su conocimiento sobre el deporte– a los jugadores contrarios. Tampoco es nada extraño escuchar comentarios sobre la inteligencia de tal jugador o la habilidad para jugar con la cabeza de tal otro.

Los lectores que hayan jugado a este deporte habrán podido descubrir por sí mismos el justo equilibrio que debe existir entre la habilidad física, por llamarla de alguna forma, y la capacidad mental, la inteligencia y la astucia. No en vano algunos de los mejores jugadores del mundo se caracterizan por la brillantez en todos estos aspectos. Los que, además, hayan podido disfrutar de alguno de los juegos o simuladores de baloncesto que existen para PC, no habrán podido hacer otra cosas que respaldar esta teoría.

Entonces, tanto el deporte original como sus versiones para ordenador están plagadas de estrategias y tácticas. ¿Pero qué pasa si queremos jugar-por-jugar? Somos muchos los que llevamos cierto tiempo en busca de un juego de baloncesto que sea cien por cien arcade; aunque varios desarrollos han intentado llamar nuestra atención, ninguno ha merecido la pena. Nada de baloncesto de estrategia, ni tácticas de ningún tipo, ni control sobre el balón. No, buscamos un baloncesto callejero eléctrico, pases a lo largo del campo, carreras sin límite, golpes, puñetazos, mates espectaculares, saltos de varios metros... Vamos, todo lo que hacemos cuando bajamos a la cancha del parqué... ¿O quizá no tanto?

Conversión fidedigna

NBA Jam Extreme es un juego conocido en el mundo de las máquinas recreativas y en el de las consolas, plataformas ideales para suministrar todo lo necesario para un juego como éste. La revolución de los ordenadores domésticos ha permitido que un juego de este calibre pueda ser "adaptado" al sistema PC a la vez que se consigue una apariencia y un funcionamiento muy parecido al de las máquina originales. Ya se habrá podido deducir que NBA Jam es puro arcade: acción, velocidad y movimiento.





Como los jugadores se mueven a una velocidad vertiginosa y la cámara que sigue la jugada no está en ningún momento estática; no es de extrañar que durante los primeros partidos los usuarios deban hacer una pausa para respirar un poco. Tanto desplazamiento crea en el jugador una pequeña sensación de impotencia cuando el desorientado personaje que dirige no es capaz de seguir los movimientos realizados por los jugadores controlados por el ordenador. Pero este tipo de dificultades se solventan con la práctica, aunque acostumbrarse a utilizar cuatro teclas para la dirección y cuatro para las funciones especiales no es algo sencillo.



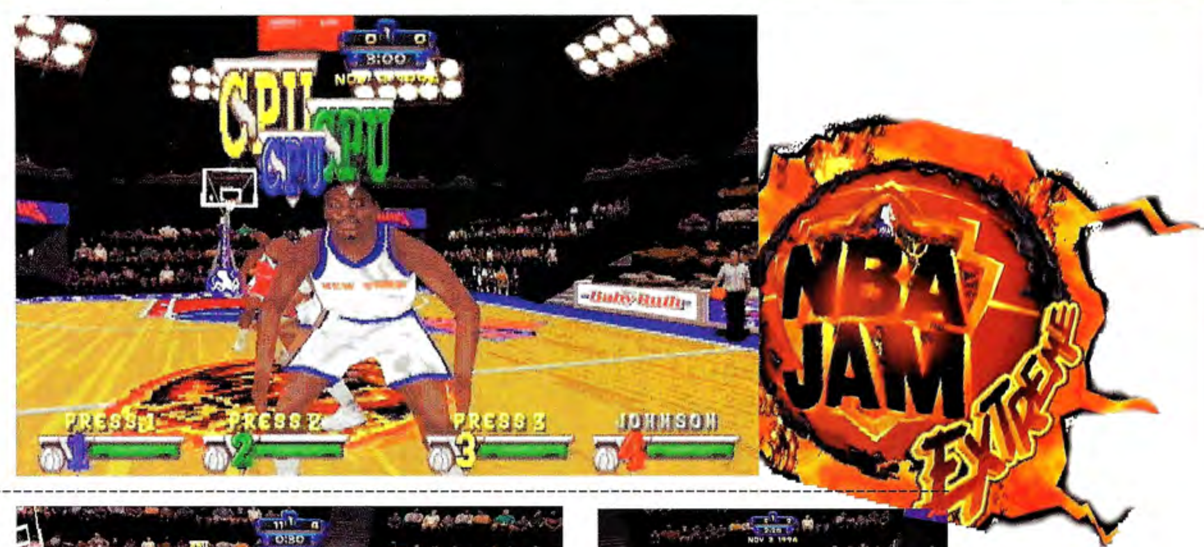
Dos contra dos

El funcionamiento del juego es parecido al de las otras versiones de NBA Jam. Dos estrellas de la NBA por equipo se enfrentan en un pabellón abarrotado de espectadores con la única finalidad de encestar en la canasta contraria a toda costa. Los empujones y los puñetazos están permitidos por el árbitro, que por cierto, debería acudir a su centro óptico habitual para que le revisarán la vista. El jugador debe saber elegir el momento en el que conviene utilizar





Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 75, 8 Mb de RAM, SVGA, Windows 95, CD-ROM 2x, 20 MB de disco duro libre, CD-ROM 2x, tárjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Acclaim
Distribuidor: Arcadia



las manos para apartar a los contrarios y en el que es mejor emplear técnicas propias del deporte; la situación la marcará el propio partido.



No creíamos que pudiésemos ver tan pronto unos gráficos y unos sonidos tan parecidos a los de el ya comentado NBA Live 97. Una sola cámara sustituye a las que poseía el juego de Electronic Arts, pero en todo lo demás las similitudes "saltan a la vista": jugadores creados con volúmenes tridimensionales con texturas mapeadas, pistas de juego y gradas de espectadores digitalizadas y, en general, todo el aspecto gráfico que parecen poseer los juegos licenciados por la autentica y apasionante NBA. La música y los menús también son tan interesantes como en su día nos lo parecieron los del NBA Live 97. Las tendencias actuales parecen indicar claramente que la gran mayoría de los juegos creados en este momento utilizarán la equilibrada mezcla de gráficos tridimensionales y escenarios digitalizados que tan buenos resultados ha ofrecido en este programa; ¿por qué cambiar lo que parece ser la mejor forma de simular el entorno tridimensional de la vida real?



Un baloncesto eléctrico, con pases a lo largo del campo, golpes, puñetazos, mates espectaculares, saltos de varios metros...



El truco es...

Una buena elección del equipo (el jugador dirigido por el jugador y su compañero) otorgan grandes posibilidades de conseguir el triunfo. Ni los equipos más "peleones", ni los más "modositos", conseguirán llevarse el gato al agua. Lo mejor es combinar el juego duro con el baloncesto puro.

Calificación

NBA Jam Extreme

Pros: Adictivo y emocionante. Los movimientos de los personajes están muy bien conseguidos. Pueden jugar hasta cuatro jugadores.
Contras: Demasiado movimiento en la cámara que sirve como punto de vista.

El ratón sustituye a los palos

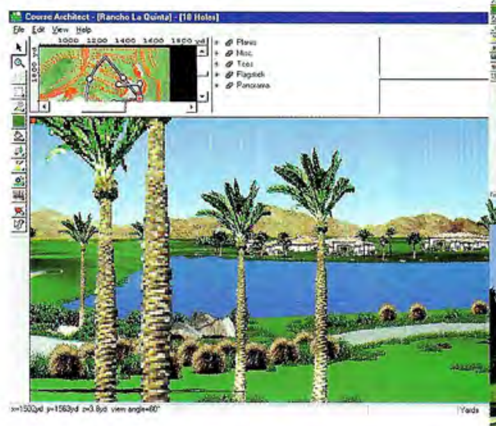
SimGolf

La tranquilidad se palpa en el ambiente. Los pájaros cantan y revolotean por los árboles de los alrededores. La hierba te transmite el frescor de la mañana cuando dejas la bola en el suelo, dispuesto a empezar tu circuito de golf. Agarra tu ratón con firmeza y golpea la pelota con tu estilo inimitable.

El golf no es un deporte que esté al alcance de cualquiera. Por diversas razones, cuya explicación excede los cometidos de este artículo, no todas las personas pueden jugar "unos hoyos" los sábados por la mañana mientras discuten con sus socios el futuro de la compañía. El ordenador se ha convertido en el vehículo ideal para trasladar los deportes y las experiencias más extrañas a todo tipo de público. De esta forma, no hace falta gastarse el sueldo de varios meses en comprar el equipamiento necesario para practicar este deporte, ni jugarse el tipo al participar en una carrera de coches de destrucción, por citar algunos casos.

Lo que en un principio y en teoría sólo está reservado a unos pocos, llega al alcance de millones de personas solamente con la ayuda de un disco compacto, una caja llena de chips y el primo hermano de un televisor. ¿Cuáles son las diferencias entonces entre el deporte original y la réplica informática? Pues, en vista de los últimos desarrollos evaluados en estas mismas páginas, podríamos decir que cada vez son menores los detalles que separan la realidad de la ficción y que ojalá lleguemos a ver el día en que estas diferencias se reduzcan a cero.





Te odio, ratón

Todo esto sirve como introducción a uno de los detalles de SimGolf que creemos fundamental y merecedor de todos los comentarios posibles: el sistema utilizado para simular el swing (movimiento para golpear la pelota). Los "otros Sim" reproducían situaciones más o menos reales de la vida, con todas sus variables y condiciones interactuando entre sí, pero este tipo de simulación ha perdido importancia en SimGolf a favor del realismo gráfico y el intento de simular el golpe.

De todos los dispositivos usuales en un ordenador, sólo el ratón cumplía los requisitos mínimos con los que se podía llevar a cabo la simulación. Pero, ¿cómo? El jugador deberá golpear la pelota haciendo un movimiento con el ratón, en el que la velocidad, la distancia recorrida y la dirección del desplazamiento le dicen al programa la potencia del golpe, la altura y la dirección en la que sale la pelota. Por tanto, el indicador con forma de barra que servía para controlar el golpe en otros juegos de golf, ha desaparecido por completo.

Habituarse a utilizar el ratón en este juego es similar a acostumbrase a coger el palo y a ejecutar el swing en el deporte original; más realismo no se puede pedir. Pero, como inconveniente, es fácil encontrar que dos golpes en apariencia idénticos producen resultados totalmente opuestos. Por ejemplo, uno puede mandar la pelota a 5 pies de distancia y el otro a 5 veces esta longitud; lo





Precio: 7.990
Requerimientos: 486/66 o superior, Windows 95, 12 Mb de RAM, 50 Mb libres en disco duro, Tarjeta de vídeo SVGA, Tarjeta de sonido, CD-ROM 2x, ratón compatible.
Nº de jugadores: 1
Editor: Maxis
Distribuidor: Erbe



SimGolf está constituido por un conjunto de herramientas para construir y desarrollar un campo de este deporte





El truco es...

Practicar, practicar, practicar y no perder los nervios. La ejecución del golpe es el 90% de este juego; sin un dominio exquisito del ratón sólo se conseguirá mandar la pelota a los lugares más inverosímiles. Un pulso firme es también una garantía de éxito.

curioso es que el hoyo (nuestro objetivo) estaba a tan sólo 7 pies.

Dos en uno

SimGolf no es el típico juego de construcción al que sus creadores (MAXIS) nos han acostumbrado: no hay que gestionar los fondos de una ciudad para que se convierta en una próspera capital, ni diseñar un imponente rascacielos, ni tampoco hay velar por el desarrollo de un hormiguero. SimGolf está formado por un conjunto de herramientas para construir y desarrollar un campo de golf y el sistema interactivo tridimensional que permite jugarlo. Como el lector podrá comprobar, las posibilidades son tantas como la imaginación de los jugadores puedan crear: con un poco de paciencia y mucho tiempo, se conseguirá diseñar un recorrido de 18 hoyos con todos los detalles para hacer "creíble" la construcción.

Todos los elementos han sido digitalizados y procesados para que parezcan verdaderas réplicas de los originales. Esto eleva la calidad aparente hasta unos límites bastante altos, pero si se observa con detenimiento se podrá comprobar que ninguno de los objetos ofrecen una buena sensación de profundidad. Añadir un efecto de niebla en los más alejados mejoraría las sensaciones de tridimensionalidad.

De los sonidos, poco se puede decir. Son los habituales en este tipo de programas: pájaros, viento, aplausos...

El golfista de renombre que solía ayudar al jugador en los programas de la competencia ha sido sustituido en esta ocasión por un conocido, según los responsables del programa, constructor de campos de golf. Sus consejos, en inglés, deberían servir para familiarizarse con los controles y rebajar el número de golpes por hoyo (meta bastante difícil).

SimGolf es un juego interesante; quizá un poco alejado de lo que estabamos esperando de MAXIS, pero eso no significa que no pueda proporcionar varias (muchas) horas de juego.

Calificación

SimGolf

Pros: El sistema para ejecutar el swing añade la dificultad justa al juego. Buena calidad gráfica. Campos ilimitados

Contras: Dos golpes iguales producen resultados diferentes; o lo que es igual el juego es poco preciso. No queda clara cuál es la mejor forma de golpear la pelota.

Un paseo por las nubes

Flying Corps

Es bastante probable que los aficionados a este género recordeis Dawn Patrol, uno de los mejores simuladores editados en torno a la 1ªGuerra Mundial. Sus creadores, Rowan y Empire vuelven ahora a la carga con un título aun superior: Flying Corps.

Aunque hoy en día nos pueda parecer increíble, al comienzo de la 1ª Guerra Mundial nadie sabía muy bien que hacer exactamente con un avión. En principio las aeronaves eran utilizadas unicamente en misiones de reconocimiento, sin ser equipadas con ningún tipo de armamento. Los primeros intentos de combate aire-aire fueron en cualquier caso bastante cómicos: los pilotos trataban de derribarse entre si utilizando pistolas, rifles e incluso botellas y ladrillos. Como dato pintoresco podemos también citar cierta guía táctica para pronto una serie de maniobras tácticas de vuelo fueron inventadas –muchas de ellas todavía en uso– y con ello los duelos aéreos se transformaron en auténticos test de habilidad en el pilotaje. Nombres como Richthofen o Rickenbacker fueron pronto reverenciados... y temidos.

Flying Corps nos devuelve precisamente a esa era de nacimiento del combate aéreo, cuando la victoria era ganada en gran parte gracias a la creatividad individual y los reflejos, tanto como el entrenamiento en el combate y la capacidad de las propias máquinas.

permiso, se nos coloca al mando del escuadrón con el objetivo de tratar se superar su récord. Lamentablemente, Albert Ball y el 56 Escuadrón Real Flying Corps tienen otros planes para nosotros. Esta es en cualquier caso nuestra oportunidad de cambiar el curso de la historia repeliendo la ofensiva británica y consiguiendo que las futuras generaciones recuerden nuestro nombre tanto como el de nuestro hermano Manfred.





pilotos que aconsejaba como método para derribar a los adversarios situarse encima del avión enemigo y empujar sobre su ala superior con el tren de aterrizaje (!). En realidad la aviación de combate no experimentó un sustancial avance hasta que a finales de 1914 la primera ametralladora frontal fue montada con éxito sobre un monoplano Morane.

A partir de ese momento, los días en que los pilotos volaban totalmente despreocupados los unos de los otros acabaron para siempre. En principio, el combate aéreo dependía unicamente de la inteligencia del piloto, pero

Campaña sobre campaña

Flying Corps se desarrolla a lo largo de la segunda mitad de la Gran Guerra (1917-1918), y ofrece cuatro grandes campañas. Estas no se desarrollan en los típicos escenarios en los que se te lanza a la acción como un piloto anónimo para tomar parte en redundantes combates...

La campaña "Flying Circus" transcurre en torno a Manfred Von Richthofen en Mayo de 1917. Pero en lugar de convertirnos en el propio Barón Rojo, se nos ofrece el papel de su hermano Lothar. Con Manfred de

Una campaña similar, "Hat in the Ring", nos pone en la piel de Eddie Rickenbacker, el principal as americano durante la 1ª Guerra Mundial. Obviamente nuestra misión consistirá en tratar al menos de igualar –o incluso superar– su trayectoria al frente del 94 Escuadrón Aéreo.

Estás son campañas prefijadas, como también lo es "Spring Offensive" que te coloca en el papel de un piloto novato y te deja volar algunas misiones de entrenamiento antes de recibir tu verdadero bautismo de fue-



Precio: 8.990
Requerimientos : Pentium 90, 16MB de RAM, 6MB de disco duro libre, SVGA, CD-ROM 4x, MS-DOS 5.0 o superior, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1
Editor: Rowan/Empire
Distribuidor: Arcadia



Flying Corps se desarrolla durante la segunda mitad de la Gran Guerra (1917-1918) y ofrece cuatro grandes campañas

go. Quizás en cualquier caso la campaña más desafiante sea la que nos traslada a la batalla de Cambrais, dejando a un lado el guión prefijado y lanzándonos a los cielos en mitad de la primera batalla masiva de tanques de la historia. Tu y tu escuadrón debereis evitar que los tanques aliados lleguen a Cambrais, defendiendo las posiciones propias y atacando las líneas de suministro enemigas y sus baterías de artillería.

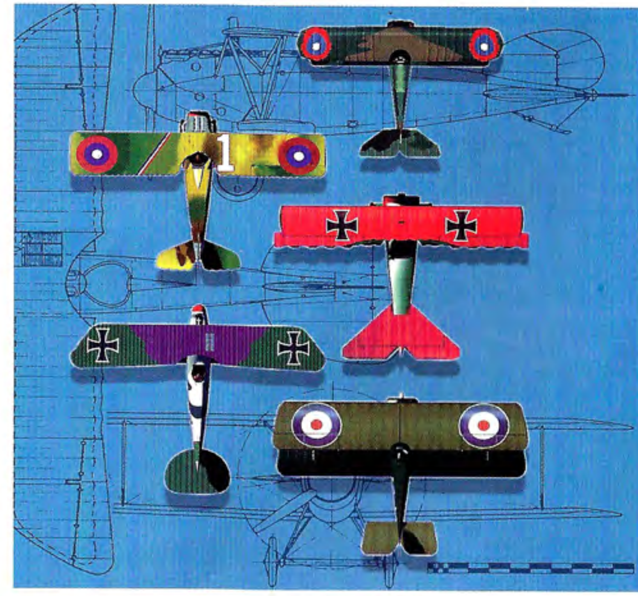
Esos locos cacharros

Unas misiones bien diseñadas no son nada si no vienen acompañadas por aviones bien diseñados con los que llevarlas a cabo. Afortunadamente, Flying Corps no decepciona en este aspecto. Rowan ha combinado la lectura de cientos de libros acerca de el combate aéreo durante la 1ª Guerra Mundial con los expertos consejos de un piloto de prueba inglés que voló en buena parte de los aviones recreados en el simulador.

El comportamiento de las aeronaves durante el vuelo así lo confirma: parece como si los tiempos de los biplanos que volaban como reactores hayan quedado archivados para siempre en el campo de los simuladores. El control de los aviones es extraordinariamente bueno y realista, respetando el comportamiento e idiosincrasia de cada una de las aeronaves. Por citar un ejemplo, el Sopwith Camel gira notablemente mejor hacia la derecha que hacia la izquierda, a causa de un efecto giroscópico provocado por su motor rotatorio.

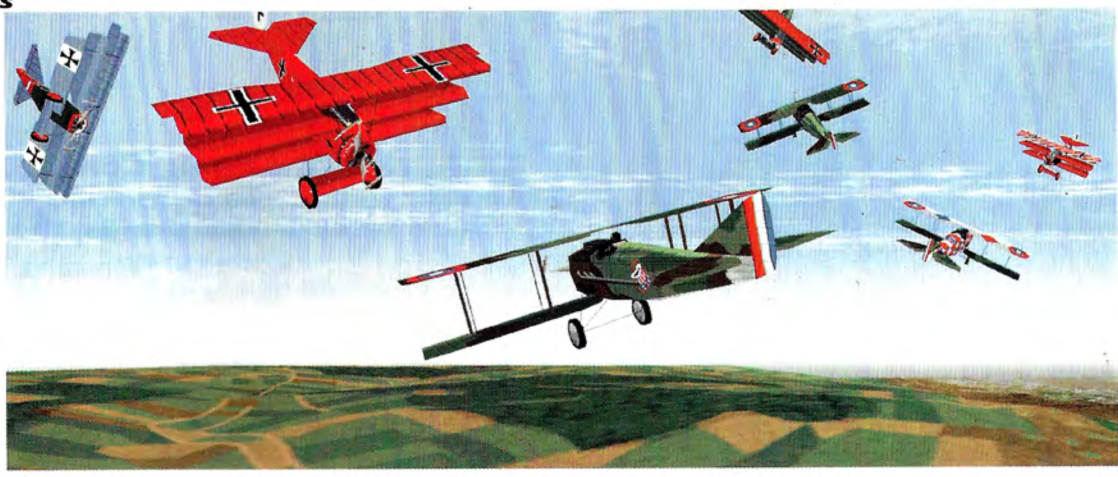


En cualquier caso, y dado el complejo y peculiar manejo de este tipo de máquinas voladoras, el juego nos ofrece la posibilidad de anular ciertas eventos que se pueden producir durante el vuelo, como los efectos



Modelos a elegir...

Flying Corps incluye 8 modelos de aviones de la 1ªGuerra Mundial en los que podemos volar, junto con otros 16 tipos que serán controlados durante el desarrollo del juego por el ordenador.



La Inteligencia Artificial ha sido implementada cuidadosamente y la pericia de nuestros adversarios es muy elevada

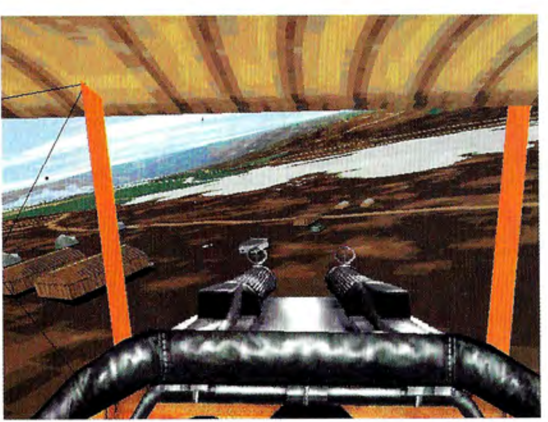


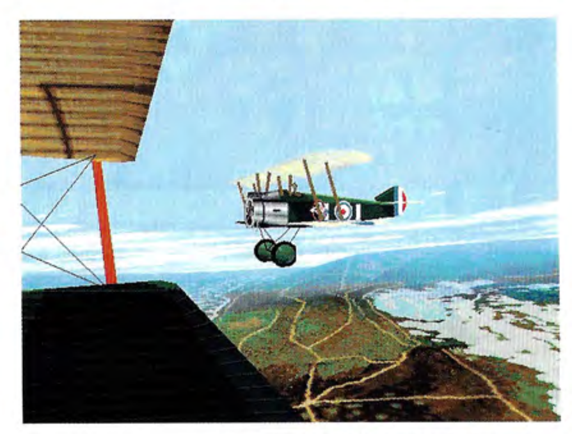


demos desactivar los efectos de los choques contra el suelo.

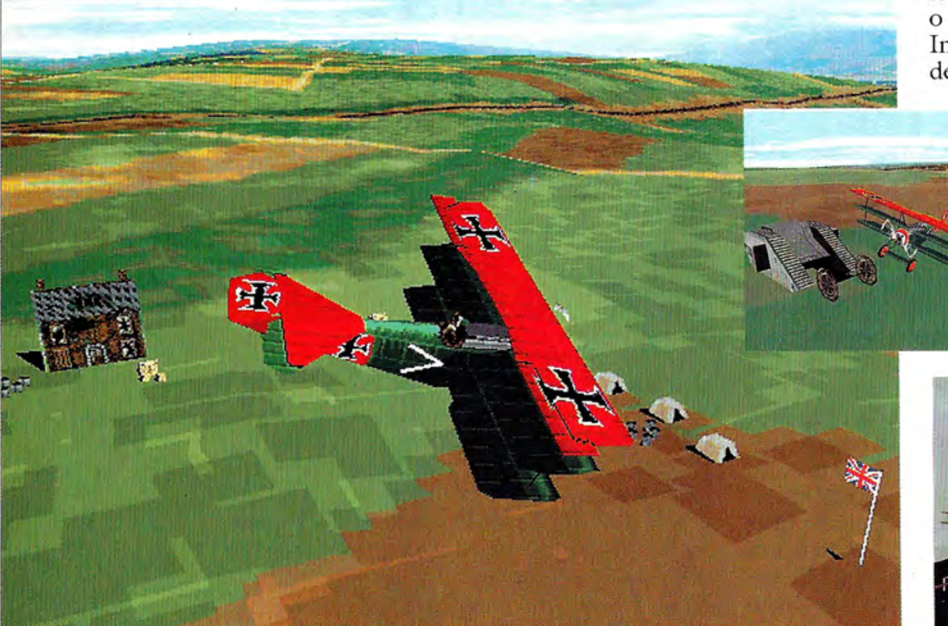
La Inteligencia Artificial de los pilotos ha sido también implementada cuidadosamente, y la pericia de nuestros adversarios no es sólo notoriamente elevada, sino que además ha sido diseñada en función de la aeronave que manejan. Por poner un ejemplo, el piloto de un Pfalz evitará el combate a menos que disponga de una ventaja de altitud que le permita picar sobre los aviones aliados.







giroscópicos, los de torsión o las barrenas. Incluso si así lo deseamos, po-



Palmo a palmo

Aunque los gráficos del terreno no son ciertamente lo más espectacular que hemos tenido oportunidad de ver últimamente, lo cierto es que los territorios sobre los que volaremos han sido diseñados tan fielmente respecto a los reales que incluso podemos seguir el curso de los ríos o las carreteras





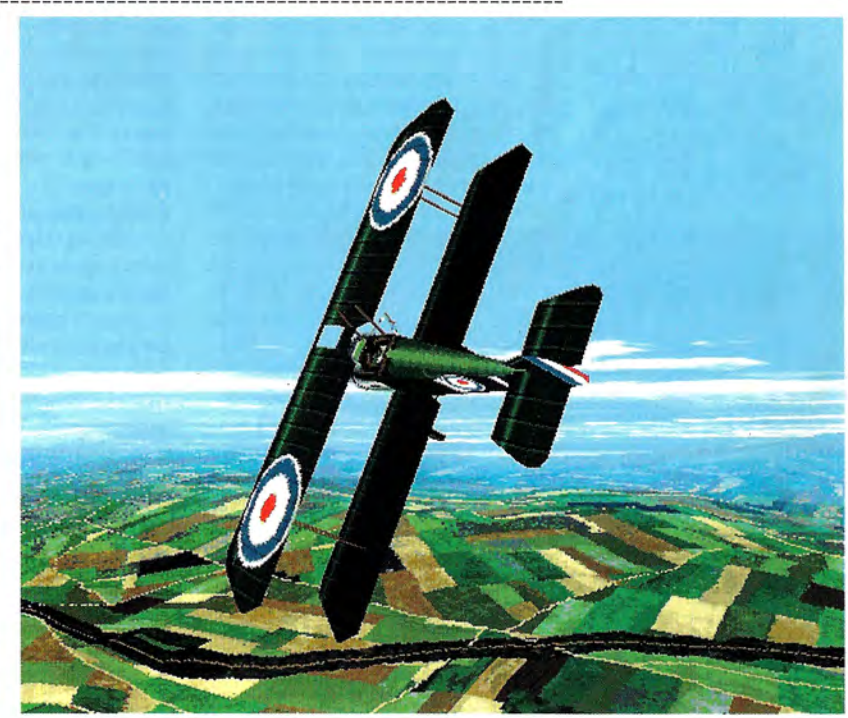
Los escenarios son tan reales que incluso podemos seguir el curso de los ríos o las carreteras para navegar

para navegar. Rowan ha combinado el reconocimiento sobre el propio terreno con el uso de fotografías aéreas de la época para recrear los diferentes escenarios.

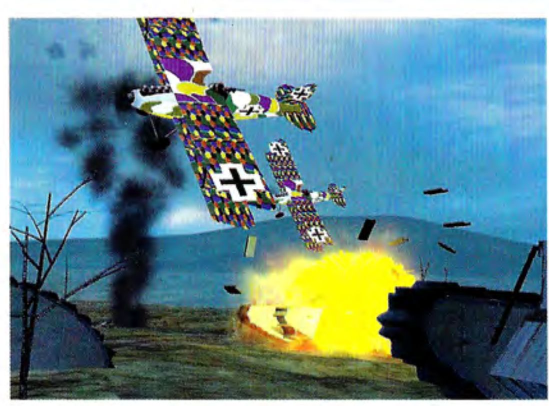
Otro cambio notorio respecto a lo ya visto en Dawn Patrol es que se ha cambiado el poco acertado sistema de vistas, incorporando la inefable cabina virtual así como diferentes teclas para cambiar las vistas.

De aquí al cielo

La conclusión definitiva sobre Flying Corps es obviamente muy positiva, sin que se le puedan encontrar más máculas que los elevados requerimientos precisos para disfrutarlo en su plenitud, y la carencia de una opción multi-jugador para enfrentarnos vía red o módem con otros jugadores, si bien Empire promete distribuir gratuitamente a través de Internet un "addendum" que permitirá esta posibilidad a los usuarios de Windows 95.











Calificación

Flying Corps

Pros: No estamos seguros de si Flying Corps es el simulador más divertido de la 1ªGuerra Mundial, pero si sin duda el más realista en la mayor parte de sus aspectos.

Contras: Los pilotos menos experimentados –y los menos pacientes– se las verán y se las desearán para pilotar con destreza los biplanos y triplanos, lo cual traerá consigo que los adversarios les hagan besar el suelo mortalmente una vez tras otra.

La caza del submarino ruso

SSN

El USS Forrest Clase Los Angeles, navega bajo las frías aguas del Artico. El sonar informa de un contacto clasificado como un Alfa Ruso. El torpedo, como frío robot asesino localiza el blanco con emisiones de radar activo. El Alfa ruso intenta huír, pero es demasiado tarde. El Forrest puede pintar otra marca roja en su casco.

Basado en la inmensa experiencia del afamado novelista Tom Clancy en la guerra antisubmarina, el programa es un producto un tanto engañoso. No quiere decir que el programa no sea bueno o no resulte entretenido, sino que lo que nos venden con un aspecto de simulador, es más un arcade de guerra antisubmarina que un simulador en sí. Las herraminetas son sencillas, los elementos de simulación muy básicos y el manejo de las armas y equipos tremendamente simple. Lo que en realidad se busca en un programa de éste género es una representación real de las capacidades de combate antisubmarino, y aquí es donde falla el programa. Las misiones son muy fáciles de realizar excepto al final que se incrementa un poco el nivel de dificultad. Me da la impresión que el señor Clancy lo único que ha visto del programa es la caja, muy atractiva por cierto.

Sistema de juego

Tenemos una representación gráfica real y en 3D con vistas de nuestro submarino desde todos los ángulos. Es como si estuviéramos en una película y contempláramos a nuestro submarino y su interacción con todo lo que le rodea. Las armas y equipos se seleccionan de un panel situado en la parte inferior derecha de la pantalla, a su vez, los blancos son enmarcados en una cuadrícula de selección de objetivo a través de la pantalla tridimensional antes mencionada.

Las misiones son lo que mejor conseguido está en el aspecto de la simulación pura y dura. Los largos espacios de tiempo entre un punto de navegación y otro y la posibilidad que en el momento más inesperado tengamos compañía desagradable, dan un aliciente al programa. El estudio metodológico de las misiones, está avalado por situaciones de combate real efectuadas por la marina Norteamericana. En la mayoría de ellas nuestro sumergible navegará recorriendo varios puntos e interceptando todo navío enemigo que sea considerado como una amenaza para la seguridad nacional (y por supuesto para la suya propia) hasta que al llegar a un punto de navegación determinado lancemos nuestros misiles Tomahawk sobre el blanco asignado. Tras comprobar que nuestros pájaros han volado el objetivo, la misión es completada asignándote una valoración.

Gráficos y sonido

El aspecto gráfico del juego es bastante agradable, con un modo de navegación basado en nuestra visión sobre el mundo real que nos rodea, es muy típico observar la animación de "biologicals" o animales marinos, capaces de confundir a esos aparatitos de 20 millones de dólares que forman el sonar. Por lo que podremos contemplar parejas de ballenas, delfines, etc, navegando alegremente en medio de un infierno de torpedos, contramedidas, maniobras de evasión y demás costumbres cotidianas en la vida de un submarinista. Por otra parte, el sonido está muy bien representado en el programa, consiguiendo una ambientación marina bastante real. Los ecos de los "pings" activos, la reverberación de las hélices, los ruidos de las ballenas, y el ruido de un tor-





Precio: 5.500 (orientativo)
Requerimientos : Pentium 60 MHZ, 8mb RAM, SVGA, Disco duro, CD ROM 2X, Tarjeta de sonido SoundBlaster 16 Compatible, Windows 95
Nº de jugadores: 1
Editor: Clancy Interactive Ent./Simon & Schuster
Distribuidor: Virgin



pedo al entrar en el agua o perseguirnos, bastante terrorífico, por cierto, son más que correctos y funcionales. Realmente el apartado de efectos sonoros y de gráficos es bueno, pero debemos preguntarnos seriamente; ¿justifican esos gráficos, que siendo buenos no tienen nada de extraordinario, un requerimiento de sistema de nada más ni nada menos que un Pentium a 60MHZ? En mi humilde opinión creo que con un equipo así se puede hacer un trabajo mucho más adecuado a su potencia.

Podremos observar parejas de delfines o ballenas navegando alegremente en medio de un infierno de torpedos









El truco es...

Una vez que hemos entrado en la zona de navegación, hemos de ser cautelosos con el sonido, la navegación a 5 nudos es la mejor arma para pasar inadvertidos, así como colocarnos entre las capas de termoclima que confundirán el sonar pasivo de nuestros enemigos. Cuando un torpedo se dirija hacia nosotros, virar bruscamente a izquierda y derecha, dejando en el sitio un par de contramedidas, para posteriormente alejarnos a mayor velocidad. En cualquier caso el juego tiene un "cheat mode"; para activarlo, haz lo siguiente: pulsa la tecla "b" para activar el panel COMM, y teclea a continuación CISCO SEZ. Una vez hecho esto puedes utilizar los siguientes códigos (siempre desde el panel COMM): WARP TO WAYPOINT para completar la misión en curso, SHIELDS UP para hacer tu submarino invulnerable, TAKE HER UP para ascender directamente a la superficie, HEAL ME para reparar totalmente tu nave, IRAN CONTRA para obtener todo un arsenal o DEVICE para hacerte invisible para los submarinos enemigos.

Conclusión

Un programa que aspira a entretener más que a enseñar, a tener el dedo nervioso antes que a esperar el momento preciso. Ha logrado también en gran medida defraudar a aquellos que al observar el nombre de Tom Clancy en la portada, esperábamos ver un programa a la altura de la sabiduría y rigor documental de la talla de éste famoso escritor y analista, que con sus novelas y estudios sobre la flota Roja y la guerra naval ha conseguido impresionar a todas las marinas de guerra del mundo.

Calificación

SSN

Pros: Buenos gráficos 3D, los efectos de sonido de los animales marinos y explosiones están muy bien conseguidos, consiguiendo una atmósfera adecuada para el juego. Las misiones están bastante bien estructuradas y dan una impresión bastante realista.

Contras: Un juego simple y básico que no consigue meternos en la piel de un comandante de submarinos de ataque clase "Los Angeles". Demasiados requerimientos de sistema para un programa poco espectacular. Nada recomendable para los rigurosos de la simulación.

Computer Gaming World

Flying Corps



Arcadia software, s.a.

CONCURSO

El concurso

Rowan, una de las compañías por excelencia que destaca por la producción de simuladores de vuelo, ha creado Flying Corps, uno de los títulos más apetecibles para los aficionados a este género. El trabajo de investigación histórica y recopilación de datos de la época es uno de los más impresionantes que hemos visto, y te permite sobrevolar terrenos reales tal y como eran durante la 1ª Guerra Mundial.

Además, con Flying Corps podrás demostrar tu habilidad como piloto de combate, ya que no hay sofisticadas armas para eliminar al enemigo: sólo tus ametralladoras para enfrentarte el duelo singular "a cara de perro". Arcadia y Computer Gaming World te proponen hacerte con una maqueta del avión del Barón Rojo (un Fokker Triplano) y un entretenido pinball para cuando descanses de la batalla.

La mecánica es muy sencilla, como siempre: contesta a estas preguntas relacionadas con Flying Corps y participarás en el sorteo de 30 lotes compuestos por la maqueta y Propinball: The Web.

¿Cuál era el verdadero nombre del mítico "Barón Rojo"?

¿Cuál de los aviones que podemos pilotar en el juego gira notablemente mejor hacia la derecha?

Premios: 30 lotes compuestos por

UNA FANTASTICA MAQUETA DEL FOKKER TRIPLANO DEL BARON ROJO Y EL JUEGO "PROPINBALL: THE WEB"

Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26
28037 Madrid

Nombre ....
Apellidos ....
Edad ....
Dirección ....
Localidad .... C.P. ....
Provincia .... Teléfono (   ) ....

Respuestas:

1. ....
2. ....

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Flying Corps")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las 2 preguntas que formulamos, se procederá a escoger 30, que conseguirá uno de los lotes compuestos por el juego Pro Pinball: The Web y una fantastica maqueta del Fokker triplano del Barón Rojo. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 19 de Mayo de 1997, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 16 de Mayo de 1997.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 19 de Mayo de 1997, publicándose el resultado en el número 19, correspondiente a Junio de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Contenido del CD

TOP SECRETS INTERACTIVOS
INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO



Dentro del CD-ROM de este mes, encontrarás dos carpetas denominadas TSI-16 y TSI-32. Antes de instalar el programa de Top Secret Interactivos, debes cerrar todas las aplicaciones que tengas abiertas. Si tienes Windows 95, debes ejecutar el programa SETUP.EXE que encontrarás dentro de la carpeta TSI-32, y si tu versión de Windows es anterior (Windows 3.x) el programa SETUP.EXE de la carpeta TSI-16.

Sigue las instrucciones de pantalla para instalar cualquiera de las dos versiones. Cuando la instalación haya finalizado con éxito, tendrás un nuevo icono disponible en forma de cara sonriente. Pulsa sobre él y TSI arrancará.

Para acceder a cualquiera de las soluciones, haz una doble pulsación sobre la carátula del juego correspondiente. En todas las pantallas encontrarás un icono para volver al menú principal, excepto en las correspondientes a la solución de Tomb Raider, donde el botón "Volver" te llevará al menú de Tomb Raider, desde donde podrás volver al principal pulsando el botón "Menú".

Puedes cerrar el programa como cualquier otra aplicación de Windows. Si quieres imprimir las soluciones de cualquiera de los juegos, dentro del directorio donde hayas instalado el programa encontrarás numerosos documentos de texto correspondientes a las soluciones de los diferentes programas.

TRAINER DE DIABLO
INSTRUCCIONES DE USO



En primer lugar, queremos dejar claro que si juegas con personajes modificados, alterarás seriamente la diversión que puede proporcionarte Diablo, y por tanto lo haces bajo tu propia responsabilidad. Te recomendamos el uso de este programa sólo si estás completamente desesperado, ya que de otra forma es posible que se te quiten las ganas de volver a jugar.

Crea en tu disco duro una carpeta para copiar el programa. Para ello puedes abrir el icono de "Mi PC", después el del disco duro (normalmente C:) y pulsar sobre la ventana que obtengas el botón derecho del ratón. Selecciona "Nuevo" y después "Carpeta". Introduce un nombre, por ejemplo DIABLOTRN, y pulsa ENTER.

Copia el contenido de la carpeta Diablo del CD-ROM, a la nueva carpeta que has creado. Para ello, abre el icono de tu unidad de CD-ROM dentro de la ventana de "Mi PC", y después abre la carpeta DIABLO. Selecciona su contenido arrastrando el ratón hasta marcar todos los archivos, y llévalos hasta la carpeta recién creada (DIABLOTRN, si has seguido las instrucciones al pie de la letra).

Si quieres, puedes añadir un acceso directo a este programa a tu menú de inicio, a tus escritorio, o bien al grupo de programas correspondiente a Diablo.

Para que Diablo acepte tus modificaciones, ejecuta primero el programa Diablotr.EXE, y una vez que haya arrancado, el juego. Empieza a jugar una partida para un solo jugador, o recupera una que tengas salvada. Desde dentro del juego, con tu personaje en pantalla, cambia al programa "Diablo Trainer" utilizando la combinación de teclas ALT+TAB.

Debes marcar las opciones que comienzan por "I hereby...", en virtud de las cuales aceptas ejercer un autocontrol a la hora de jugar con personajes modificados, y te comprometes a no utilizarlos en partidas a través de BATTLE.NET, el servidor para juego en Internet de Blizzard.

No utilices ninguna de los botones "Add-on" que hay en la zona inferior de la pantalla.

Opciones:

SAVE: saca una copia de seguridad del personaje que selecciones.

RESTORE: recupera la copia de seguridad del personaje. Sobreescribe cualquier personaje añadido tras la última copia.

GOLD: Pone a 5000 todo el oro que tengas en tu inventario. Debes llenar todos los huecos vacíos del inventario con 1 moneda de oro, y cada una se convertirá en 5000.

STATS: cambia los puntos que se te dan para distribuir con cada subida de nivel. La cantidad máxima es variable en función de cada personaje.

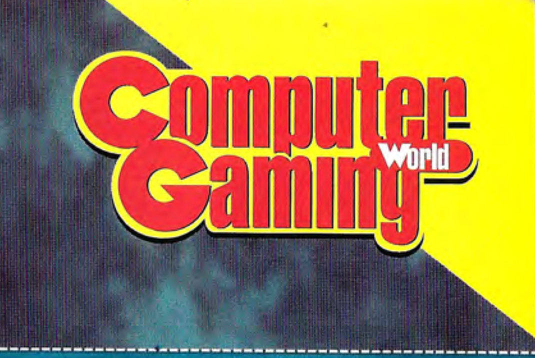
LEVEL: cambia el nivel del personaje.

SPELLS: te da todos los hechizos que podrías utilizar en una partida multijugador.

EXPERIENCE: incrementa los puntos de experiencia a los necesarios para acceder al siguiente nivel.

DO IT!: uno de los objetos del inventario se transformará en un arma invencible que con un solo golpe, derribará a cualquier enemigo. Para cambiar el gráfico de este objeto, puedes alterar el valor de GRAPHIC#, que puede oscilar entre 01 y A7 (con todos los valores hexadecimales intermedios). No pasa nada si dejas el que hay por defecto, puesto que a pesar de tener el gráfico de un escudo, funciona como arma.

Nota: el abuso de cualquiera de estas opciones puede producir algunos resultados impredecibles durante el juego. Sé comedido con las modificaciones.





TWINFIRE

Un general renegado ha reunido a sus tropas en una zona determinada del mundo para intentar conquistarlo. Alertado el ejército, se moviliza al comando TWINFIRE para destruir a las fuerzas enemigas, localizar al general y acabar con el peligro. Para ello, cuentan con unas sofisticadas naves de combate que pueden cambiar su forma y armamento dependiendo de las necesidades.

¡Eres nuestro mejor piloto! ¡Las fuerzas enemigas han tomado las mejores posiciones! ¡Tu misión será acabar con todos ellos para evitar la invasión!

Con estas escuetas órdenes, el coronel te encarga la que puede ser la última misión de tu vida. Armado de valor y a los mandos de tu biplano, te dispones a convertirte en el último héroe de la guerra en este entretenido arcade.

REQUISITOS MÍNIMOS

486/25 MHz, 4 MB de RAM, VGA, 10 MB de Disco Duro, CD-ROM 2X, Sound Blaster o 100% Compatibles, DOS 6.0 o superior, Teclado.

INSTALACIÓN DOS

Cambia a tu unidad de CD-ROM,entra en el directorio TWINFIRE y teclea INSTALAR. Sigue las instrucciones de pantalla. Para jugar con sonido, ejecuta el programa CONFIG.EXE que hay dentro del directorio TWINFIRE de tu disco duro. También puedes ejecutar el juego desde el CD, cambiando a la carpeta TWINFIRE y arrancando el juego tecleando TWINFIRE (no olvides ejecutar CONFIG.EXE para jugar con sonido).

INSTALACIÓN WINDOWS 95

Abre el icono de Mi PC, abre el icono de tu CD-ROM y la carpeta TWINFIRE, y haz una doble pulsación sobre el icono Instalar. En algunos sistemas, puede producirse un error diciendo que el programa exige una configuración de DOS puro. Ignóralo y continúa la ejecución de la instalación. Cuando ésta termine, ejecuta el programa CONFIG.EXE que hay dentro del directorio TWINFIRE de tu disco duro para configurar tu tarjeta de sonido.

PARA JUGAR

Desde DOS, cambia al directorio TWINFIRE de tu disco duro y teclea TWINFIRE.

Desde Windows 95, abre la carpeta TWINFIRE. Haz una doble pulsación sobre el icono TWINFIRE.

En ninguno de los dos sistemas es necesario instalar el juego en el disco duro para jugar, aunque si tu ordenador es lento, te recomendamos hacerlo. Para ejecutar el programa desde el CD, cambia a la unidad de CD-ROM desde DOS o abre el icono de tu CD-ROM en Windows 95, entra en el directorio de Twinfire, y ejecuta TWINFIRE.EXE (después de ejecutar CONFIG.EXE si quieres sonido).

Para seleccionar las diferentes opciones del menú, utiliza los cursores y el ENTER o el ESPACIO. Si quieres salir del juego, pulsa ESC en el menú principal.

CONTROLES

En el menú principal tienes una opción de AYUDA que te explicará todo lo necesario para poder jugar. También existe dentro del directorio del juego (tanto en el CD como en tu disco duro si lo has instalado), un archivo de texto para MS-DOS llamado MANUAL.DOC. Puedes editarlo con el comando EDIT y leerlo.

Jugador 1: Usa los cursores para moverte y el CTRL para disparar.

Jugador 2: Usa las teclas R y T para moverte a izquierda y derecha, Q y A para subir o bajar, y C para disparar.

Con F1 podrás pausar el juego, y con ESC salir al menú.

Las partidas sólo se pueden salvar una vez terminado cada nivel, momento en el que aparecerá un menú para salvar, continuar o salir del juego.

PISTAS

Al tratarse de un juego arcade, las pistas son innecesarias. En cualquier caso, si estás atascado en un punto determinado de éste o cualquier otro juego, puedes enviar una carta a la sección de INTERFAZ.

NO proporcionamos pistas por teléfono, ya que la línea que os ofrecemos es únicamente para soporte técnico.

SERVICIO TECNICO

Twinfire es un juego que en un principio debe funcionar sin problemas en cualquier sistema operativo MS-DOS 6.0 o posterior, e incluso bajo Windows 95. En este último caso, si tuvieras algún problema, intenta reiniciar el equipo en modo MS-DOS y arrancar de nuevo el juego.

MUY IMPORTANTE: bajo algunas configuraciones, Twinfire puede dar problemas si tienes instalado el gestor de memoria EMM386.EXE en tu CONFIG.SYS (cosa muy común en cualquier ordenador). Si es tu caso, edita el archivo CONFIG.SYS y pon un REM con un espacio al principio de la línea del EMM386.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Utilizar un disco de arranque para inicializar el ordenador antes de jugar. Este disco ha de ser un disco del sistema que contenga los archivos AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS y COMMAND.COM. Los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS deben contener única y exclusivamente los controladores de CD-ROM, Ratón, Tarjeta de Sonido, el HIMEM.SYS. Cualquier otro dispositivo o gestor de memoria está de más y debe ser eliminado. Si tienes alguna duda acerca del disco de arranque consulta el manual de tu sistema operativo.

2.- Si tienes Windows 95, prueba a reiniciar el ordenador en modo MS-DOS. Si esto falla, inténtalo con un disco de arranque de MS-DOS con las instrucciones dadas en el punto anterior.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

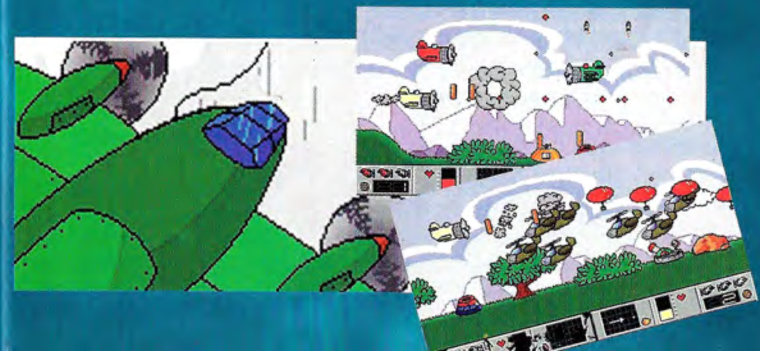
Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

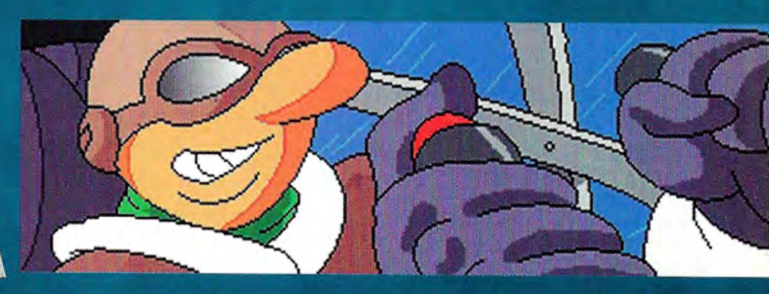
Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:30 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00.







Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 6 JUEGOS SPACE SIMULATOR

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.





Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )





Tu mayor diversión





486, 8Mb, SVGA

MUNDODISCO II

La segunda parte del popular juego de Psygnosis ya ha salido a la luz. Esta vez lleno de divertidas y elocuentes imágenes de dibujos animados que te harán pasar uno de los ratos más agradables que jamás hayas tenido. ¡No te los pierdas!

7.495



PENT, 8Mb, SVGA

FIFA '97

FIFA vuelve con nuevas tecnologías gráficas y de animación para ofrecer un movimiento más realista. Juega en red hasta con 20 personas y demustra que eres el mejor. Más de 200 equipos de 35 ligas nacionales para ofrecer todo el mundo del fútbol en CD.

5.895



PENT, 8 Mb, SVGA

F-22 LIGHTNING II

Siente el poder y la aceleración del F-22 y rodéate de sonido Dolby Surround. Múltiples cámaras para supervisar la acción desde todos los puntos. 4 escenarios con miles de km. para atacar. Resolución SVGA con 3 modos gráficos y modo multijugador por red.

7.495

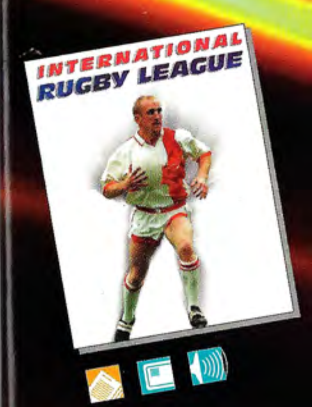


PENT, 8Mb, SVGA

PRIVATEER 2

Todo un viaje a tu alcance en esta épica aventura espacial que se reparte a lo largo de 3 detallados sitemas planetarios. Lucha, explora, y comercia para abrirte camino a través de la galaxia y descubrir los secretos de tu identidad perdida.

8.495



RUGBY INTERNACIONAL

Vive la pasión del rugby al más alto nivel. Con este título podrás disfrutar a tope de toda la emoción del rugby europeo. El torneo de Las Cinco Naciones, y otros míticos del mundo del rugby estarán a tu alcance en cuanto te pongas a jugar. ¡Disfrútalo!

5.995



FLASHPOINT KOREA

Disfrute a tope de nuevas misiones del espectacular simulador de helicópteros AH-64 LONGBOW, que con una impresionante tecnología digital te proporcionará la simulación más realista de combate en helicópteros que jamás hayas visto.

4.895

Ven a tu



¡Cómpralo ya!

precios i.v.a. incluido

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ✆**13 78 24**

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆**514 39 98**
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆**546 79 59**

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆**26 06 43**

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆**534 37 19**

BARCELONA
Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ✆**412 63 10**
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆**486 00 64**
• C/ Sants, 17 ✆**296 69 23**
Badalona • Olof Palmer, s/n ✆**465 62 76**
• C/ Soledat, 12 ✆**464 46 97**
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆**872 10 94**
Mataró C/ San Cristofor, 13✆**796 07 16**
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆**713 61 16**

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆**22 27 17**

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆**48 66 00**

GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆**22 47 29**

GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆**23 46 51**

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆**26 69 54**

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆**23 04 04**

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆**25 82 10**

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆**14 31 11**
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆**59 92 88**

MADRID
Madrid • C/ Montera, 32 2º ✆**522 49 79**
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆**527 82 25**
• C.C La Vaguada. Local T-038.✆**378 22 22**
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆**880 26 92**
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ✆**652 03 87**
Alcorcón C/ Cisneros, 47✆**642 62 20**
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆**617 11 15**

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆**261 52 92**
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆**246 38 00**

MALLORCA
Palma de M. • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆**72 00 71**
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆**40 55 73**

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆**27 18 06**

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆**22 09 39**

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆**26 16 81**

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆**43 67 50**

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆**467 52 23**

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆**29 30 83**

VALENCIA
Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ✆**380 42 37**
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆**333 96 19**

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆**22 18 28**

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆**410 34 73**
Las Arenas C/ del Club, 1✆**464 97 03**

ZARAGOZA
Zaragoza • Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆**21 82 71**
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆**53 61 56**

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆**371 13 16**

PORTUGAL
Vila Nova Gaia.PORTO
•Av. Dos descubrimento, 549 L.237✆**371 13 16**

...o llámanos* **902 17 18 19**

** Gastos de envío 300 pta por correo • 500 pta por agencia de transportes*

 Manual Español   Pantalla Español  Voces Español   Pantalla Inglés  Voces Inglés



Lista de ganadores de concursos

LOS GANADORES DE LOS 15 LOTES DE JUEGOS CORRESPONDIENTES A LA ENCUESTA PUBLICADA EN EL Nº13 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

FCO. BERNABÉ LÓPEZ MARTÍNEZ .... BARCELONA
AMADOR GONZÁLEZ ESCUDERO .... BARCELONA
JUAN ANTONIO ARTERO HERNANDEZ .... SABADELL, BARCELONA
JOSE LUIS CAMPAS BLEDA .... MATARO, BARCELONA
ANGELA PUENTE GARCIA .... BURGOS
ALEJANDRO FERNANDEZ LORENZO .... SANTIAGO DE COMPOSTELA
MARC ZAMORA TORRELLAS .... GERONA
SERGIO PRIETO SAMPEDRO .... ANDUJAR, JAEN
JOSE CARLOS GARCIA CASTILLO .... MADRID
JULIAN AMATRIA MATEO .... PAMPLONA, NAVARRA
MARCOS FERNANDEZ LORA .... GIJON, ASTURIAS
ANDRES ANDONEGUI TEIJEIRO .... SEGOVIA
PAULA TOBELEM TORNEL .... LA ELIANA, VALENCIA
JUAN RAMON PARREÑA CORTES .... ALGEMESÍ, VALENCIA
JAVIER RAMOS VELASCO .... BARACALDO, VIZCAYA

LOS GANADORES DE LOS 10 LOTES DE PREMIOS CORRESPONDIENTES AL CONCURSO DIABLO PUBLICADO EN EL Nº13 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

JOAQUIN COBOS DEL MORAL .... JAEN
HECTOR ROSA PUJAZON .... MALAGA
ANA MARIA ALEGRE SANZ .... MADRID
JUAN CARLOS ESTEVEZ ALONSO .... VIGO, PONTEVEDRA
MIGUEL BORREDA SANCHIS .... VALENCIA
JAIME DE JOSE GUIJARRO .... ZARAGOZA
DANIEL REVILLA MARTINEZ .... BURGOS
FERNANDO MORALES PUERTAS .... BENIDORM, ALICANTE
MARIANO GARCIA BONEL .... BARCELONA
ARTURO DE LA PAZ LOPEZ .... MADRID

LOS GANADORES DE LOS 3 JOYSTICKS "SIDEWINDER" CORRESPONDIENTES AL SORTEO PUBLICADO EN EL Nº13 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

MARIA LOPEZ SANCHEZ .... VILLADECANS, BARCELONA
FRANCISCO JOSE RAMOS IZQUIERDO .... SAN JUAN, ALICANTE
RICARDO JOSE VARA DIEZ .... ZAMORA

Nuevas aventuras en CENTRO MAIL

LARRY 7

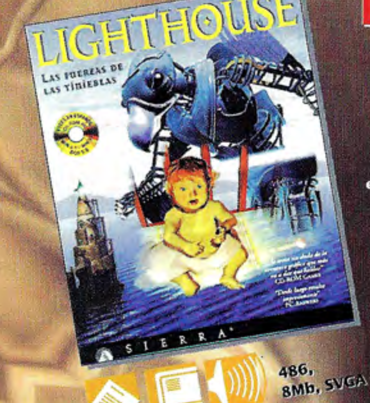


¡Oh no!...¡Ha vuelto!. Sí, Larry esta de nuevo entre nosotros. El más encantador, divertido y ridículo perdedor de todos los tiempos. Más de tres millones de jugadores en todo el mundo ya han disfrutado con los fracasos amorosos de Larry. Un 10 en cualquier escala decimal del mundo. Buscadlo en la "zona caliente" del catálogo del amor. Un casino flotante para que demuestres tus habilidades. ¿Conseguirás quitarles el dinero o la ropa en una partida de Streap Poker?.

7.495

486, 8Mb, SVGA

LIGHTHOUSE



Atraviesa una puerta sobrenatural y penetra en un mundo lleno de inventos, descubrimientos...y maldad. Adéntrate en un universo alucinante, que vive aterrorizado por las fuerzas de la tinieblas. Tendrás que enfrentarte a máquinas desconocidas, inventos sobrecogedores y acantilados escarpados, tras los que acechan peligros y traiciones. Has sido elegido para esta misión de rescate ¿Tendrás valor para salir indemne?.

8.495

486, 8Mb, SVGA

URBAN RUNNER

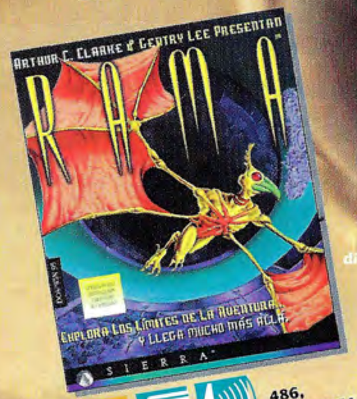


El cadáver de un conocido chantajista llamado Marcos fue encontrado esta mañana hacia las 9:30 por un empleado del gimnasio del que era socio. ¿Es el comienzo de un nuevo y desconcertante caso?...La primera aventura totalmente filmada en video a pantalla completa, una aventura policiaca que te dejará sin aliento y para la que necesitarás reflejos ágiles y una gran habilidad.

8.495

486, 8Mb, VGA

RAMA

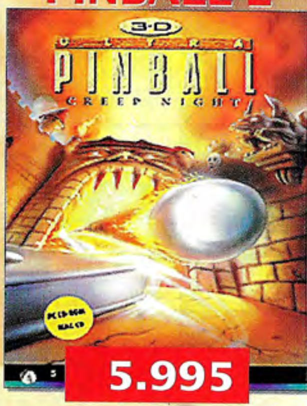


Una extraña nave espacial de proporciones inimaginables es avistada en los límites del sistema solar. Has sido enviado como astronauta para explorar ese misterioso mundo artificial y descubrir sus enigmas para poner a salvo a la humanidad, ya que, la nave RAMA, enviada por una inteligencia de otra dimensión, ha trastocado el orden tecnológico de la tierra.

8.495

486, 8Mb, SVGA

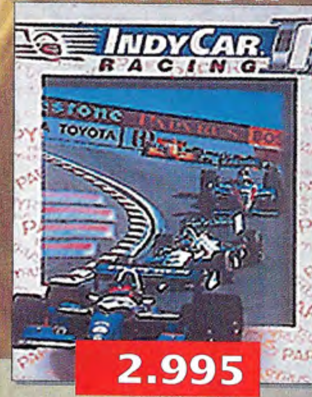
3D ULTRA PINBALL 2



486, 8Mb, VGA

5.995

INDY CAR RACING II



486, 8Mb, VGA

2.995

precios i.v.a. incluido

NASCAR RACING

486, 8Mb, VGA

1.995

Ven a tu CENTRO MAIL



ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19

BARCELONA
Barcelona • C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
• C/ Sants, 17 ✆296 69 23
Badalona • Olof Palmer, s/n ✆465 62 76
• C/ Soledat, 12 ✆464 46 97
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13✆796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00

GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆22 47 29

GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88

MADRID
Madrid • C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
• C.C La Vaguada. Local T-038.✆378 22 22
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 4 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47✆642 62 20
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15

MALAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00

MALLORCA
Palma de M. • C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆43 67 50

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83

VALENCIA
Valencia • C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1✆464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza • Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆21 82 71
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

PORTUGAL
Vila Nova Gaia.PORTO
•Av. Dos descubrimento, 549 L..237✆371 13 16

...o realiza tus pedidos en el teléfono *

** Gastos de envío 300 pta por correo • 500 pta por agencia de transportes*


Manual Español


Pantalla Español


Voces Español

Pantalla Inglés


Voces Inglés












Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	The Dig	ERBE
2	Diablo	Ubi Soft
3	Simon the Sorcerer 2	ERBE
4	Toonstruck	Virgin
5	D	Arcadia

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Warcraft II	Ubi Soft
2	Z	Virgin
3	Command & Conquer	Virgin
4	Civilization II	Proein
5	Caesar II	Coktel

TOP 5 ACCION

1	Duke Nukem 3D	Friendware
2	Quake	N.S.C.
3	Tomb Raider	Proein
4	Doom II	Erbe
5	Worms	Arcadia

TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 5.0	Dinamic
2	FIFA Soccer 97	Electronic Arts
3	PC Basket 4.0	Dinamic
4	PC Fútbol 4.0	Dinamic
5	FIFA Soccer 96	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

1	Grand Prix 2	Proein
2	EF-2000	Arcadia
3	Top Gun	Proein
4	Advanced Tactical Fighters	Electronic Arts
5	Silent Hunter	Proein

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
2	Duke Nukem 3D	Friendware	ACC.
3	Quake	New Soft. Center	ACC.
4	Z	Virgin	EST.
5	The Dig	ERBE	AV/R.
6	Command & Conquer	Virgin	EST.
7	Civilization II	Proein	EST.
8	PC Futbol 5.0	Dinamic	DEP.
9	Grand Prix 2	Proein	SIM.
10	Tomb Raider	Proein	ACC.
11	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
12	Doom II	ERBE	ACC.
13	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
14	Simon the Sorcerer 2	ERBE	AV/R.
15	Caesar II	Coktel	EST.
16	Toonstruck	Virgin	AV/R.
17	D	Arcadia	AV/R.
18	Worms	Arcadia	ACC.
19	Congo	CIC	AV/R.
20	Broken Sword	Virgin	AV/R.
21	PC Basket 4.0	Dinamic	DEP.
22	Los Justicieros	Dinamic	ACC.
23	Bad Mojo	Arcadia	AV/R.
24	Touché	Proein	AV/R.
25	EF-2000	Arcadia	SIM.
26	PC Futbol 4.0	Dinamic	DEP.
27	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
28	Alone In The Dark III	ERBE	AV/R.
29	Megarace 2	Proein	ACC.
30	Top Gun	Proein	SIM.
31	Time Commando	Electronic Arts	ACC.
32	Full Throttle	ERBE	AV/R.
33	Hexen	New Soft. Center	ACC.
34	Ripper	Proein	AV/R.
35	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
36	Dark Forces	ERBE	ACC.
37	Myst	Electronic Arts	AV/R.
38	Mundo Disco	Electronic Arts	AV/R.
39	Urban Runner	Coktel	AV/R.
40	Bug!	Sega	ACC.
41	A.T.F.	Electronic Arts	SIM.
42	Rebel Assault II	ERBE	ACC.
43	Larry 7: Love For Sail	Coktel	AV/R.
44	Sonic CD	SEGA	ACC.
45	Virtua Fighter	Sega	ACC.
46	Time Gate: El Secreto...	ERBE	AV/R.
47	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
48	Lighthouse	Coktel	AV/R.
49	Silent Hunter	Proein	SIM.
50	The Neverhood	ERBE	AV/R.

- AV/R= Aventura / Rol
- ACC= Acción
- DEP= Deportes
- SIM= Simuladores
- EST= Estrategia